



# Manuale utente

Distribuito da:

**auxilia**

Auxilia s.a.s.  
Viale Carlo Sigonio, 227 - 41124 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 2 2

© 2000 by Marblesoft  
7707 Central Ave NE  
Spring Lake Park  
Blaine, MN 55432  
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 2*, 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 2* 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>
Opzioni di gioco .....	7
Maze Games (Labirinti) .....	7
Single Switch Maze .....	8
A Frog's Life (La vita di una rana) .....	8
Mr. Marblehead .....	8
Driving Games .....	9
Switching Lanes .....	9
Passing Lanes .....	9
Target Games .....	9
Target Games .....	10
Switch Invaders (Gli invasori) .....	10
Slingshot Gallery (La fionda) .....	10
Scurry (Colpisci!) .....	11
Card Games .....	11
Single Switch Solitaire .....	11
Concentrate .....	11
Concentrate .....	12
Two-Player Games (Giochi per due giocatori) .....	12
Modalità di gioco .....	13
<b>Options (Opzioni)</b> .....	<b>15</b>
<b>Top Scores (Classifica)</b> .....	<b>17</b>
<b>Supporto tecnico</b> .....	<b>18</b>

# Introduzione

Benvenuti nel mondo di *Single Switch Games 2*! 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 2* necessita di un PowerPC Macintosh o versione superiore con MacOS 9.0.4 o superiore e dotato di Macintosh Carbon Library. È consigliato un processore G3 o superiore.

### Windows

*Single Switch Games 2* necessita di Windows 98 o versione superiore, con processore Pentium 2 o superiore.

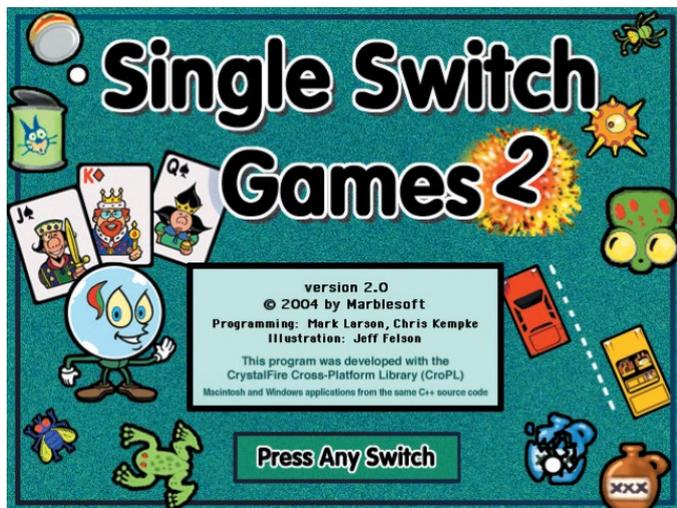
## Installazione

Per installare *Single Switch Games 2* inserite il Cd nel lettore del computer. Il programma di installazione dovrebbe avviarsi automaticamente; se non parte fate doppio clic sull'icona "setup.exe" presente sul Cd. Se non viene indicata una destinazione diversa il programma verrà installato in una cartella denominata "Marblesoft" all'interno della cartella Programmi. Verrà anche aggiunto un gruppo "Marblesoft" nel menù Start.

# Funzionamento del programma

Per avviare *Single Switch Games 2*, fate doppio clic sulla sua icona.

Il software visualizzerà una schermata iniziale che mostra il numero della versione del programma. Se avrete bisogno di contattare Auxilia per un eventuale supporto tecnico, fate sempre riferimento a questo numero della versione del programma.



Un giocatore può far funzionare *Single Switch Games 2* con un singolo sensore esterno. Tale sensore può essere costituito dalla barra spaziatrice della tastiera, il clic del mouse, o un sensore che, attraverso un adattatore, trasmetta al computer il comando corrispondente alla barra spaziatrice o al clic del mouse.

Alcuni giochi sono stati progettati per permettere a due utenti di giocare insieme. In questi giochi un giocatore utilizzerà il clic del mouse e l'altro la barra spaziatrice (oppure due sensori corrispondenti).

Per la scelta dei giochi il programma attiverà un sistema di scansione. Esso è indicato da un rettangolo lampeggiante che si sposta da un'opzione all'altra. Premendo il sensore esterno, l'opzione che lampeggia verrà selezionata.

## Menù principale

La schermata del menu principale prevede la 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 i nomi dei giocatori. Per modificare i giocatori, prima di iniziare a giocare, premete [⌘-O] su un computer Macintosh, oppure [Ctrl-O] su un computer Windows.



## Importante

Il programma prevede delle scorciatoie da tastiera utilizzabili dal genitore o dall'insegnante per un accesso più rapido ai giochi e ai livelli. Per la scelta del gioco nei menù a scansione potete utilizzare la combinazione CTRL-1 per avviare il primo gioco, CTRL-2 per avviare il secondo e così via.

All'interno dei giochi potete avanzare al livello successivo premendo CTRL-A per consentire all'utente di raggiungere immediatamente il suo livello di gioco.

## 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, compare la scritta "GAME OVER!" 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.

## Opzioni di gioco

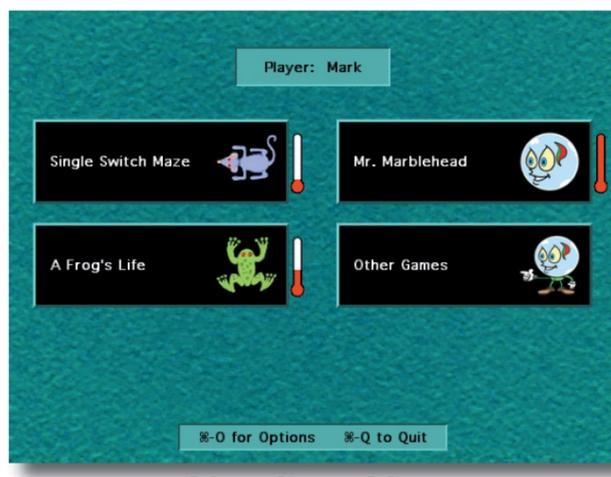
I giochi possono essere personalizzati in diversi modi:

- Modalità di gioco normale o facilitata;
- Modalità causa-effetto;
- Opzione "Simple Backgrounds" per migliorare la visibilità del gioco;
- Blocco della progressione dei livelli per i giocatori che non possono accedere ai livelli di complessità crescente;
- Controllo degli effetti sonori.

Tutte le opzioni di gioco sono descritte nella sezione Opzioni di questo manuale. Nelle pagine seguenti viene descritto ciascun gruppo di giochi.

## Maze Games (Labirinti)

I tre labirinti iniziano tutti ad un livello molto semplice, ma diventano difficili a sufficienza per mettere a dura prova qualunque adulto. Mr.Marblehead diviene rapidamente molto difficile tanto da mettere alla prova qualunque giocatore. Nella modalità *easy* il giocatore ha semplicemente più tempo a disposizione. Nella modalità *causa-effetto* il giocatore ha a disposizione un tempo illimitato per uscire dal labirinto.



*Maze Games Menu*

## Single Switch Maze

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.



*Level 1*

## 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.

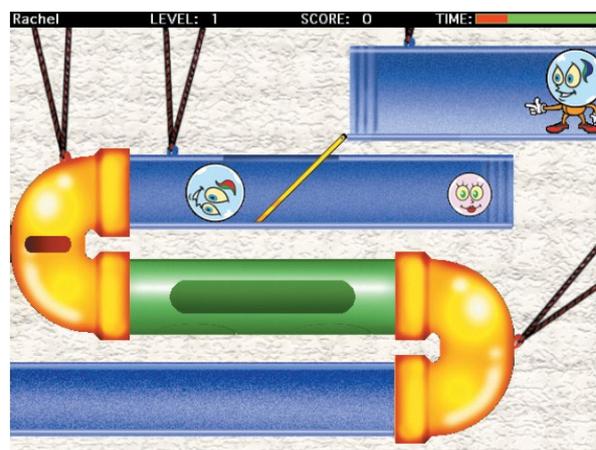
Per passare al livello di difficoltà successivo, il giocatore deve far uscire la rana dal labirinto entro il lasso di tempo a disposizione, facendole mangiare tutti gli insetti. Mano a mano che aumenta il livello di difficoltà del gioco, il labirinto diventa più grande e più intricato.



*Level 1*

## Mr. Marblehead

Mr. Marblehead rotola continuamente in una struttura fatta di piani, rampe, botole e altri ostacoli. Quando si preme il sensore alcuni ostacoli si aprono, si chiudono, o cambiano la loro posizione. Il gioco consiste nel premere ogni volta il sensore a tempo per consentire al personaggio di raggiungere la parte più alta della struttura. Mr. Marblehead può collezionare punti andando a cercare Ms. Marblehead che si trova posizionata strategicamente in diversi punti della



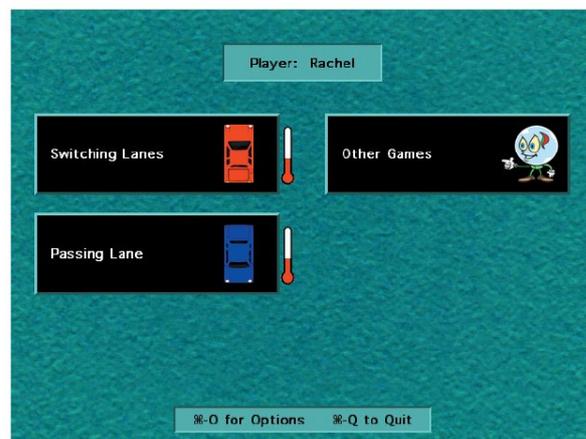
*Level 1*

struttura. Talvolta, però, raggiungerla richiede troppo tempo e non ne vale la pena! E' possibile risolvere il percorso ad ogni livello; il difficile è risolverlo nel tempo a disposizione. I primi livelli di Mr.Marblehead sono abbastanza semplici e adatti a qualunque giocatore. Dal livello 5 in avanti diventa molto difficile.

## Driving Games

I due giochi di guida sono concettualmente molto semplici: basta evitare di scontrarsi. Premendo il sensore il giocatore cambia corsia per evitare collisioni.

Nella modalità *easy* le auto si muovono più lentamente. Nella modalità *causa-effetto* le auto non si scontrano mai.



*Driving Games Menu*

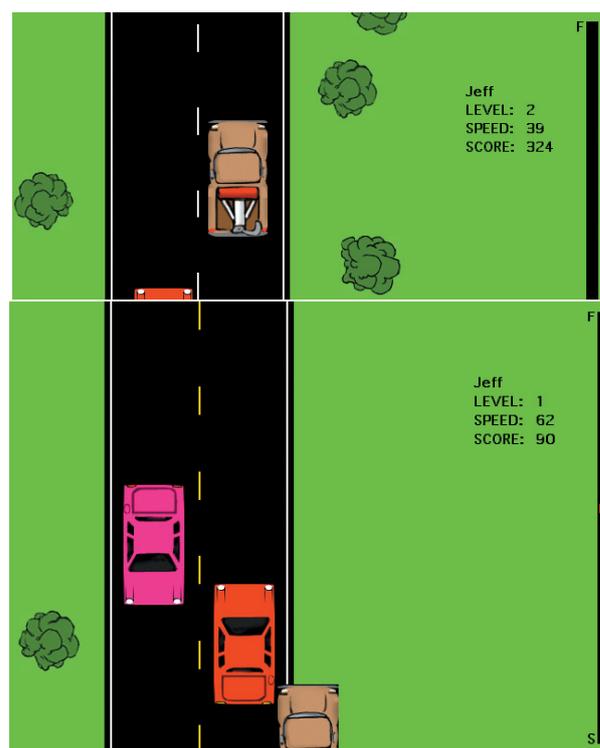
## Switching Lanes

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.

## Passing Lanes

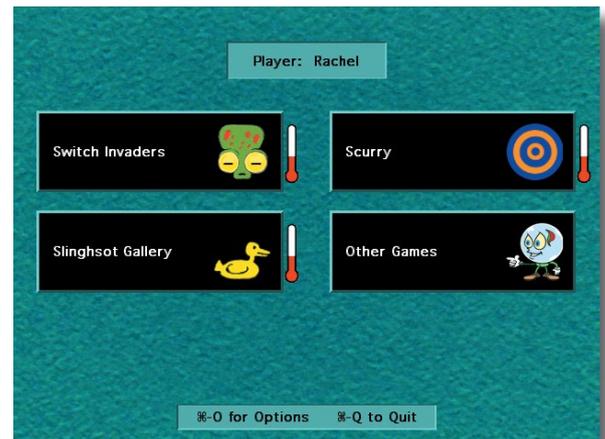
Questo gioco funziona come il precedente con la variante di un traffico più intenso nella corsia di sinistra; il giocatore, dopo aver sorpassato, deve rientrare al più presto nella corsia di destra per evitare il traffico.



*Passing Lane*

## Target Games

Questi giochi sono tutti molto semplici ai livelli più bassi, mentre tendono a diventare piuttosto impegnativi a quelli più alti. Nella modalità *easy* al giocatore vengono lasciati più tempo e più munizioni; nella modalità *causa-effetto* viene lasciata una quantità illimitata di tempo e munizioni.



*Target Games Menu*

## 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.

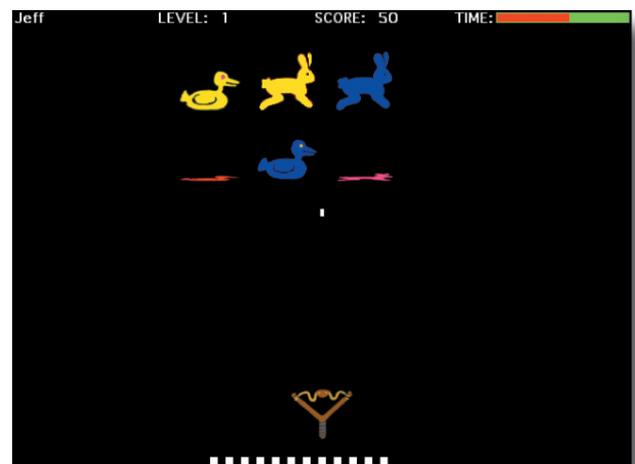


*Level 1*

## Slingshot Gallery (La fionda)

Questo gioco riprende il tiro al bersaglio dei luna park e prevede che il giocatore lanci i 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.



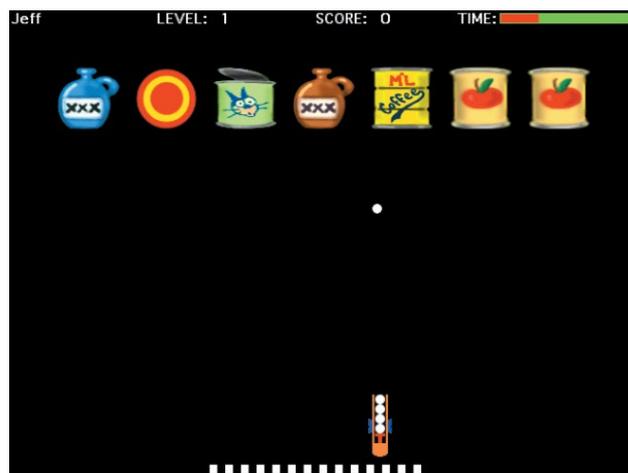
*Level 1 - Simple background on*

## 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.



*Level 1 - Simple background on*

## Card Games

In *Single Switch Games 2* sono stati inseriti due classici giochi di carte. Entrambi i giochi sono molti difficili ai livelli più alti. I giocatori più giovani potrebbero incontrare grosse difficoltà anche ai livelli più bassi.



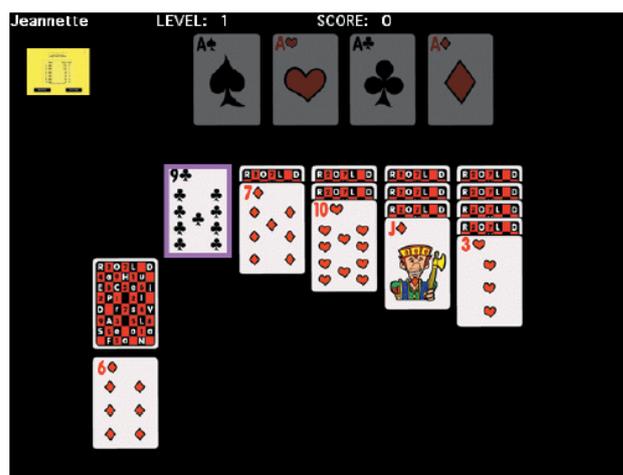
*Target Games Menu*

## Single Switch Solitaire

Al livello 1 vi sono 5 pile di carte che debbono essere progressivamente ridotte distribuendo i vari semi, a partire dall'asso, nelle 4 pile superiori. Selezionando il mazzo coperto in basso a sinistra viene scoperta una carta.

Al livello 2 vi sono 6 pile e al livello 6 ve ne sono 7. Al livello 4 dal mazzo vengono scoperte due carte per volta, mentre al livello 5 vengono scoperte tre carte per volta.

Al livello 1 il computer suggerisce sempre una buona mossa. Dal livello 2 in avanti il giocatore deve scegliere da sé la mossa migliore. Nella modalità *easy* il programma inserisce una carta in meno in ciascuna pila ai livelli più bassi e suggerisce sempre la mossa migliore.



*Level 1 - Simple background on*

## **Concentrate**

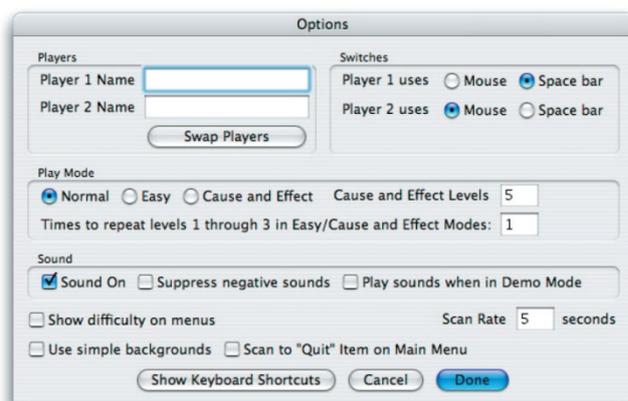
E' una versione del classico gioco del memory nella quale si gioca contro il computer. Ai livelli più bassi il computer gioca male. Ai livelli più alti il computer commette via via sempre meno errori. Nella modalità *easy* si gioca con meno carte e il computer commette più errori, consentendo al giocatore di vincere più spesso.

## **Two-Player Games (Giochi per due giocatori)**

Single Switch Games 2 comprende quattro giochi per due giocatori. Ciascun gioco funziona esattamente nello stesso modo della versione a un giocatore.

## Modalità di gioco

In *Single Switch Games 2* 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.



### 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 una maggiore distanza 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 trascorsi 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.

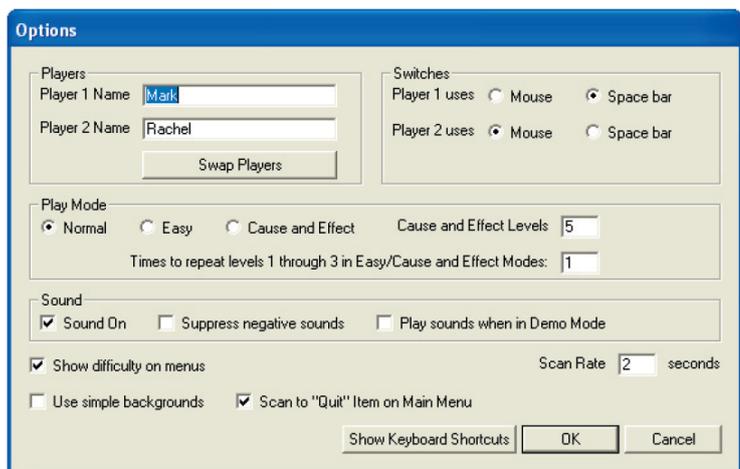
Secondo l'impostazione predefinita, la modalità Demo funziona senza effetti sonori.

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 2* 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 “Player 1 Name” è quello che viene utilizzato nei giochi a un solo giocatore o per il primo dei due giocatori. Il nome “Player 2 Name” viene utilizzato per il secondo giocatore nei giochi a due.

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. Vi sono però due ulteriori parametri di cui occorre spiegare il significato.

Il primo è il numero di livelli della modalità *causa-effetto*. Permette di impostare il livello più alto che può essere giocato nella modalità *causa-effetto*.

Il secondo è rappresentato dal numero di volte in cui il programma ripete i primi tre livelli nelle modalità *easy* e *causa-effetto*. Quando questo parametro è impostato a 1 ciascun livello viene proposto una sola volta. Utilizzate la ripetizione dei livelli per i giocatori che necessitano di giocare al livello più semplice possibile.

## Sound (Effetto sonoro)

È possibile disattivare tutti gli effetti sonori di *Single Switch Games 2* disattivando la relativa casella **Sound On** (Effetto sonoro attivato). E' possibile disattivare i suoni di rinforzo negativo barrando l'opzione **Suppress negative sounds**.

## Show Difficulty on menus (Mostra il livello di difficoltà)

Attivate questa opzione per visualizzare l'icona del termometro a fianco di ciascun gioco nei menù di scelta per mostrare il relativo grado di difficoltà.

### Scan rate (Velocità di scansione)

Rappresenta il numero di secondi in cui l'indicatore lampeggiante si sofferma su ciascuna scelta quando è presente la scansione.

### Use simple backgrounds (Sfondi a colore pieno)

Attivando questa opzione i giochi verranno riprodotti su uno sfondo con colore pieno. Questa opzione è utile per giocatori con difficoltà visive o giocatori che possono essere distratti dagli sfondi normali.

### Scan to Quit item on Main Menu (Scansione sull'opzione di uscita)

Evidenziando questa opzione il programma sottoporrà a scansione anche la voce QUIT dei menù in modo da consentire al giocatore di chiudere il programma. Non attivate questa opzione se desiderate evitare che il giocatore possa chiudere accidentalmente il programma.

### Show keyboard shortcuts (Mostra tasti di scelta rapida)

Facendo clic su questo bottone viene mostrata la lista di tutte le combinazioni di tasti che possono essere impegnate nel programma.

## Top Scores (Classifica)

Quando finisce un gioco perché il tempo massimo è stato superato o sono terminati i colpi a disposizione, *Single Switch Games 2* 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 2* 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.



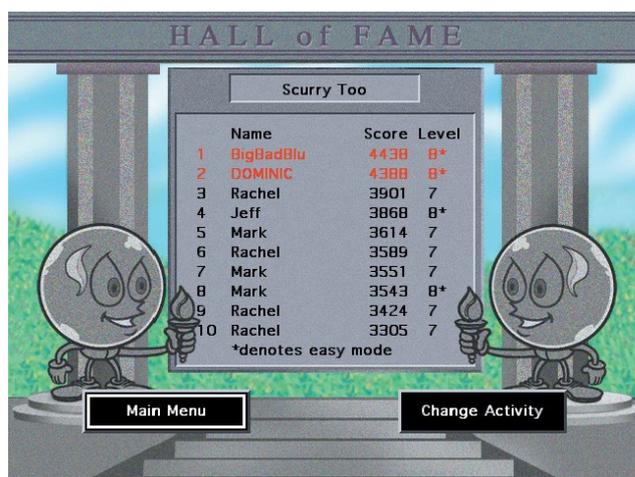
Last 10 Scores  
Scurry Too

	Name	Score	Level
1	BigBadBlu	4438	B*
2	DOMINIC	4388	B*
3	BigBadBlu	2447	6
4	Rachel	2353	6
5	Mark	2278	6
6	Jeff	2222	6
7	Rachel	1724	5
8	Rachel	1630	5
9	Jeff	1605	5
10	Mark	1599	5

\*denotes easy mode

Main Menu      Hall of Fame

*The Last 10 Scores*



HALL of FAME  
Scurry Too

	Name	Score	Level
1	BigBadBlu	4438	B*
2	DOMINIC	4388	B*
3	Rachel	3901	7
4	Jeff	3868	B*
5	Mark	3614	7
6	Rachel	3589	7
7	Mark	3551	7
8	Mark	3543	B*
9	Rachel	3424	7
10	Rachel	3305	7

\*denotes easy mode

Main Menu      Change Activity

*The Hall of Fame*

## Supporto tecnico

Se riscontrate dei problemi di carattere tecnico, contattate Auxilia:



**Auxilia s.a.s.**

Viale Carlo Sigonio, 227 - 41124 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)