

SWAp

INSTRUCTIONS

ENGLISH

CREDITS

SWAP was designed and programmed by MICROIDS.

Programming	J. Bertel
	C. Bertrand
	E. Forsans

Graphics	C. Cazal
	O. Mama

SWAP has been produced and marketed by Palace Software.

© 1991 Palace Software Ltd.

Palace Software Ltd.,
The Old Forge Business Centre,
7 Caledonian Road,
London N1 9DX

INTRODUCTION

The human brain weighs about 1.3kg. While only 3% of the body weight, it uses 20% of the oxygen and half the sugar in your blood. It contains 10,000,000,000 neurons (each of which is connected to an average of 60,000 others) and an even larger number of supportive glial cells. It comprises two halves of cortex, a smaller organ called the cerebellum and is connected to the spinal cord via the brain stem.

It is more mysterious than the centre of the atom, and less understood than the Big Bang.

The nature of intelligence has been theorised about by everyone from Freud to Plato, from St. Augustine to Alan Turing. The brain has been dissected, injected with chemicals, given electric shocks, cut in half, and had every conceivable piece sliced off in the attempt to persuade it to give up its secrets. Scientists have tried measuring intelligence with IQ tests, by the volume of the brain, the quality of the senses, reaction times and even by the bumps on the head. They have attempted to simulate it with artificial intelligence, but somehow computers always end up fast but stupid.

Intelligence remains mysterious and ill-defined. It allows us to profit from experience and to see beyond our immediate surroundings. With it we can write music, or build better bombs.

How it relates to the 1.3kg of grey matter, and how 10,000,000,000 neurons somehow make it happen, remains an enigma.

Intelligence is something you demonstrated by buying SWAP, and something you will need when playing it.

LOADING INSTRUCTIONS

Important Notice

You should keep the SWAP disk in the drive while playing the game. It should not be write-protected, because high scores are saved on it. Do not remove the disk from the drive while it is being accessed.

PC Compatibles

Insert your disk into drive A. If the prompt is already A:> then just type SWAP and press RETURN. If not, type A: and press RETURN first.

You can install SWAP on your hard disk. First, make sure that the hard disk is the current drive (the prompt should be C:> or D:>)- Insert the SWAP disk into drive A and then type the following:

```
MD SWAP  
CD SWAP  
COPY A:.* *
```

To run SWAP after installation, change to the SWAP directory on the hard disk and type SWAP. You will need to leave the original game disk in Drive A when playing SWAP from the hard disk; this is our security against piracy.

AMIGA

At the Workbench prompt screen, insert the SWAP game disk. If you have an Amiga 1000, you will need to insert a Kickstart disk first.

ATARIST/STE

Turn the monitor on first. Insert the SWAP game disk into the computer and turn on the ST.

COMMODORE 64 AND 128

Turn on the computer. Switch to 64 mode if you have a CBM 128. For the cassette version press SHIFT and RUN/STOP together. For the disk version type LOAD "",8,1.

AMSTRAD CPC

Put the disk into your disk drive and type RUN "SWAP". See page 9 for details of the Amstrad version.

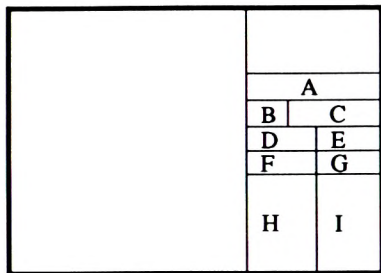
PLAYING SWAP

GETTING STARTED

Load the game. When you get to the MENU screen use the joystick or mouse to click on the COMPETITION ICON on the left. You should get the introduction screen to LEVEL 001 next; ignore it and click to get to the game screen.

Each level of SWAP has board of coloured tiles which you are attempting to destroy. Move the cursor with either the joystick or mouse to the intersection of two adjacent tiles. Click, and they will swap places. If a tile is now next to one of the same colour, then both will disappear. Click on a few other pairs to get the idea.

The more tiles you can destroy in the smallest number of moves, the higher your score.



A	Score
B	Stars
C	Time Limit
D	Undo
E	Quit
F	Avalanche
G	Count
H	Supplementary Tiles
I	Credits

FINISHING A LEVEL

SWAP monitors your performance to see how skilfully you are playing. Even if you aren't clever enough to clear the whole board, you may still play well enough to proceed to the next level.

Your progress is indicated by eight stars (B) on the right-hand side of the screen. You are awarded stars as you accumulate points (A), with the difficulty of the level being taken into account. When you have all eight stars, you will be allowed to progress to the next level.

At any point in the level you can click on the QUIT icon (E). This takes you to the summary screen, which gives you statistics on the level you have just been playing. From here you can QUIT the competition, CONTINUE the level you were on or proceed to the NEXT LEVEL. The NEXT LEVEL icon will only be available if you have won all eight stars.

Which level you proceed to is determined by your performance on the previous one. So if you play well, you may jump straight to level 90 after level 1 !

THE SCORE

Your overall score (A) is cumulative over the levels and can be entered into the high-score table, which is saved to disk. It is displayed on the top right of the game screen.

EXTRA FEATURES

Different levels contain different features, that may help or hinder you.

SUPPLEMENTARY TILES (H) are available on many levels. Click on a supplementary tile to pick it up. Click on the board to place it.

AVALANCHE (F) is very useful towards the end of the game. It drops all tiles down to fill any available spaces.

On harder levels you are subject to a **TIME LIMIT (C)**.

CREDITS (I) make the game much harder, and are reserved for advanced levels. These appear as a stack of ingots on the bottom right of the screen. The silver ingots are worth 1 credit, the gold ingots 10 credits and the diamonds 100 credits.

A single **SWAP** costs two credits. Destroying a tile gains a credit. So a swap that destroyed two tiles would be a net gain of zero. If you cannot 'afford' to make a move the computer will not let you.

Each supplementary tile costs 10 credits, while an avalanche costs a massive 100 credits.

UNDO (D) allows you to go back a move. This is available on all levels.

PRACTICE LEVEL

PRACTICE is available from the main menu. It allows you to construct your own game of **SWAP**.

Clicking on **PRACTICE** produces a window of icons. You can select the number of colours you want, the shape of tiles and whether or not to include credits, time limits, avalanches and supplementary tiles.

BITS AND PIECES

The **INTRODUCTORY SCREEN** to each level of the competition gives details of the game you are about to play, showing which tiles and features are included.

SAVE: The game can be saved at any point in the competition. Click on **QUIT** while playing, then select **SAVE** on the blue summary screen. After the game has saved, select **CONTINUE**.

LOAD: The saved game can be loaded by selecting **LOAD** at the main menu.

THE AMSTRAD VERSION

The Amstrad version of **SWAP** is slightly different to the others. The default mode is practice; to play a competition you must click on **OPTIONS** at the main menu and click on the cup symbol. Then click on the **PLAY** icon on the main menu.

In this version there are no stars on the screen, although the principle is the same. Whether or not you proceed to the next level depends on your performance, not on whether you destroy every single brick.

THREE WAYS TO RAISE YOUR IQ

There's a myth that IQ tests are a foolproof, objective way to tell how 'intelligent' somebody is. In fact, IQ scores are affected by all kinds of factors such as cultural background, tiredness on the day and most of all, practice. Despite this, there are still some who insist on IQ tests at school, IQ tests at job interviews, even IQ tests in scientific research !! Beat the bozos with this handy SWAP guide to high scores in IQ !

1. Practise IQ tests! Like any exam, familiarity with the type of questions will boost your score. Buy a book of IQ tests, do a page a day, and watch your brain bulge !

2. Number sequences are child's play, if you approach them methodically. The following SWAP technique will make mincemeat out of most of them ! So simple, a computer could do it !

First, check to see if each number can be made by multiplying its neighbour by a whole number. If so, write the multipliers down under the original sequence. Failing that, write down the differences between each number instead. Now repeat the process on this new sequence until it's obvious what the next number will be. Now work backwards through the rows until you have the next number in the original sequence. Here are some examples:

Original sequence is 381 378 373 366 357 ?

There's no whole number multiplier so write down the differences:

381 378 373 366 357 ?
-3 -5 -7 -9

There's still no whole number multiplier so write down the differences on the new sequence:

381	378	373	366	357	?
-3	-5	-7	-9		
-2	-2	-2			

Aha ! So add another -2 on the bottom sequence. This means the next number on the middle sequence is -11 and that makes the last number on the original sequence 346.

381	378	373	366	357	346
-3	-5	-7	-9	-11	
-2	-2	-2	-2	-2	

Easy eh ? Here's another:

0	3	15	63	?
3	12	48		
4	4			

(No multiplier, so write down differences)
(Aha ! Each number in the second sequence is four times the last)

0	3	15	63	255	
3	12	48	192		
4	4	4			

(The answer is 255)

Here are some 'hard' number sequences to try:

0	2	8	18	?				
118	199	226	235	?				
53	48	50	45	47	?			
1	1	2	3	5	8	13	21	?

(The Super SWAP method DOES work on this one too. Compare the first sequence you derive with the original).

3. Play SWAP every day !

THE SWAP TEST

Select PRACTICE. Choose small square tiles, avalanche on, supplementary tiles off, time limit off, credits off and only TWO colours.

Can you completely clear this level in only THREE moves ?

What is the least number of moves WITHOUT using an avalanche ?
Here are some more SWAP tests to try.

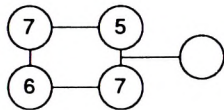
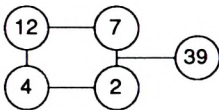
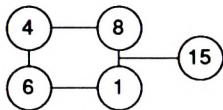
1. Supply the missing word.

$$24 + 12 + 14 + 11 + 6 + 7 + 22 + 9 = \text{COMPUTER}$$

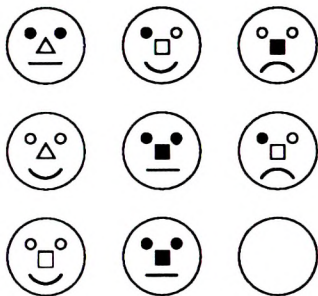
$$11 + 26 + 15 + 26 + 24 + 22 = \text{PALACE}$$

$$8 + 4 + 26 + 11 = ?$$

2. Complete the sequence by supplying the missing number.



3. Complete the sequence.



4. Complete the sequence.



5. Supply the missing number.

2, 5, 11, 23, 47, ?

ANSWERS

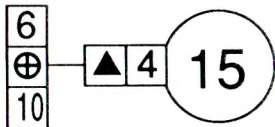
1. SWAP

2. 30

3.



4.



5. 95

NOTICE

Software copyright 1991 Palace Software under license from Microids. All rights reserved including the look and feel of the product.

Material copyright 1991 Palace Software under license from Microids. All rights reserved.

This manual, this software or any part of either may not be copied, reproduced, disposed, transferred, distributed or reduced in any form or by any means including electronic medium or machine readable form, nor may it be transmitted or publicly performed by any means, electronic or otherwise, unless Palace Software consents in writing.

TRADEMARKS

IBM is a registered trademark of International Business Machines, Corp. Amiga, Kickstart and WorkbenCh are registered trademarks of Commodore-Amiga Inc.

Apple and Macintosh are registered trademarks of Apple Computer, Inc. Commodore 64 & 128 are registered trademarks of Commodore Business Machines, Inc.

Atari is a registered trademark of Atari, Inc.

Tandy is a registered trademark of Tandy Computer Corporation.

Adlib is a registered trademark of Adlib, Inc.

MS/DOS is a registered trademark of Microsoft, Inc.

DEUTSCH

DANKSAGUNGEN

SWAP wurde gestaltet und programmiert von Microids.

Programmierung J. Bertel
C. Bertrand
E. Forsans

Grafiken C. Cazal
O. Mana

SWAP wird von Palace Software und Titus Software Corporation produziert und vertrieben.

© 1991 Palace Software

Palace Software Ltd.,
The Old Forge Busines Centre,
7 Caledonian Road,
London N1 9DX

EINLEITUNG

Das menschliche Gehirn wiegt ungefähr 1,3kg. Es macht zwar nur 3% des Körpergewichtes aus, verbraucht aber 20% des aufgenommenen Sauerstoffs und die Hälfte des Zuckers aus Ihrem Blut. Es enthält 10.000.000.000 Neuronen (von denen jede mit durchschnittlich 60.000 anderen verbunden ist) und einer noch größeren Anzahl unterstützender Gliazellen. Es besteht aus den zwei Hälften der Cortex, einem kleineren Organ, genannt Cerebellum und ist über den Hirnstamm mit dem Rückenmark verbunden.

Es ist geheimnisvoller als der Kern eines Atoms und wird noch weniger verstanden als der Urknall.

Über die Natur der Intelligenz sind schon viele Theorien entwickelt worden, von Freud bis Plato, von St. Augustine bis Alan Turing. Das Gehirn wurde seziiert, mit Chemikalien traktiert, elektrisiert, in Hälften geschnitten und bis ins kleinste zerlegt bei dem Versuch, seine Geheimnisse zu entschlüsseln. Wissenschaftler hofften, die Intelligenz mit IQ-Tests messen zu können oder sie durch das Gewicht des Gehirns, die Leistungen der Sinne, die Reaktionszeiten und sogar durch harte Schläge auf den Hinterkopf zu bestimmen. Man versuchte auch, das Gehirn mit künstlicher Intelligenz zu simulieren, doch immer blieben die Computer, was sie waren, nämlich schnell aber dumm.

Die Intelligenz bleibt ein Mysterium und trotz aller Definitionen. Sie erlaubt uns, von Erfahrungen zu profitieren und über unsere normale Umgebung hinaus zu sehen. Durch sie sind wir in der Lage zu komponieren oder noch bessere Bomben zu bauen, aber was das mit den 1,3 kg grauer Masse zu tun hat und wie die 10.000.000.000 Neuronen das alles geschehen lassen bleibt ein Rätsel.

Intelligenz haben Sie bewiesen, weil Sie SWAP gekauft haben und Sie werden sie brauchen, um es zu spielen.

LADEANWEISUNGEN

Wichtiger Hinweis

Lassen Sie die SWAP-Diskette während des gesamten Spiels im Laufwerk. Sie sollte nicht schreibgeschützt sein, da die besten Ergebnisse auf ihr gesichert werden. Entfernen Sie die Diskette auf keinen Fall aus dem Laufwerk, während ein Diskettenzugriff erfolgt.

PC-Kompatible

Legen Sie Ihre Diskette ins Laufwerk A. Erscheint als DOS-Prompt bereits A:>, geben Sie SWAP ein und drücken RETURN. Falls nicht, geben Sie zuerst A: ein und drücken RETURN.

SWAP läßt sich auf der Festplatte installieren. Sorgen Sie zuerst dafür, daß die Festplatte als aktuelles Laufwerk angemeldet ist (der Prompt sollte C:> oder D:> lauten). Legen Sie die SWAP-Diskette ins Laufwerk A und geben Sie folgendes ein:

```
MD SWAP  
CD SWAP  
COPY A:*.*
```

Um SWAP nach der Installation zu starten, schalten Sie auf das SWAP-Verzeichnis auf der Festplatte um und geben SWAP ein. Die Originaldiskette muß in Laufwerk A bleiben, auch wenn Sie SWAP von Festplatte spielen; das dient unserem Schutz gegen Raubkopien.

AMIGA

Wird die WORKBENCH-Diskette angefordert, legen Sie die SWAP-Spieldiskette ein. Besitzen Sie eine Amiga 1000, müssen Sie zuerst die Kickstart-Diskette einlegen.

ATARIST/STE

Schalten Sie zuerst den Monitor an. Legen Sie die SWAP-Diskette ein, und schalten Sie den Rechner an.

COMMODORE 64 UND 128

Schalten Sie den Computer an. Besitzen Sie einen C 128, gehen Sie in den C 64-Modus. Für die Kassettenversion drücken Sie die SHIFT- und RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Für die Diskettenversion geben Sie ein: LOAD "",8,1.

AMSTRAD/SCHNEIDER CPC

Legen Sie die Diskette ins Laufwerk und geben Sie RUN "SWAP" ein.

SO WIRD SWAP GESPIELT

VORBEREITUNGEN

Laden Sie das Spiel. Erscheint das Menübild, klicken Sie mit dem Joystick oder der Maus das COMPETITION-Symbol links an. Als nächstes sollte der Einführungsbildschirm für LEVEL 001 erscheinen; ignorieren Sie ihn und klicken Sie erneut, um den Spielbildschirm aufzurufen.

In jedem Schwierigkeitsgrad bietet SWAP ein Spielfeld mit farbigen Steinen, die Sie verschwinden lassen müssen. Bewegen Sie den Cursor mit dem Joystick oder der Maus an die Nahtstelle zweier benachbarter Steine. Wenn Sie klicken, tauschen die Steine ihre Plätze. Kommt ein Stein nun neben einem Stein derselben Farbe zu liegen, lösen sich beide auf. Klicken Sie einfach einige Steinpaare an, um eine Vorstellung vom Ablauf zu erhalten.

Je mehr Steine Sie mit möglichst wenigen Zügen abräumen, desto höher wird Ihre Punktzahl.

A	Punkte
B	Sterne
C	Zeitlimit
D	Rücknahme
E	Beenden
F	Avalanche
G	Zähler
H	Zusatzsteine
I	Credits

		A	
		B	C
		D	E
		F	G
		H	I

BEENDEN EINES LEVEL

SWAP kontrolliert Ihre Leistung und beurteilt, wie geschickt Sie spielen. Selbst wenn es Ihnen nicht gelingt, alle Steine abzuräumen, kann es sein, daß Sie trotzdem gut genug gespielt haben, um einen Level weiter zu kommen.

Ihr Fortschritt wird durch acht Sterne (B) auf der rechten Bildschirmseite angezeigt. Sie werden mit Sternen belohnt, während Sie Punkte (A) sammeln wobei der Schwierigkeitsgrad mit berücksichtigt wird. Haben Sie alle acht Sterne bekommen, können Sie in den nächsten Level vorrücken.

Das QUIT-Symbol (E) läßt sich zu einem beliebigen Zeitpunkt anklicken. Dadurch gelangen Sie ins Übersichtsbild, wo die Statistik für den Level erscheint, den Sie gerade gespielt haben. Von hier aus läßt sich das Spiel beenden (QUIT), der Level, in dem Sie gerade waren, weiterspielen (CONTINUE) oder in den nächsten Level vorrücken (PROCEED). Das Symbol NEXT LEVEL ist nur zugänglich, wenn Sie alle acht Sterne bekommen haben.

In welchem Level Sie weiterspielen, hängt ganz von Ihrer Leistung im vorherigen ab. Wenn Sie also besonders gut gespielt haben, kann es sein, daß Sie direkt in den Level 90 gelangen.

DIE PUNKTEWERTUNG

Ihre Punktzahl (A) summiert sich über die Level und kann in eine Bestenliste übernommen werden, die auf Diskette gesichert wird. Sie erscheint oben rechts auf dem Spielbildschirm.

EXTRAFUNKTIONEN

Verschiedene Level enthalten besondere Funktionen, die Ihnen helfen oder Sie behindern.

In vielen Leveln sind Zusatzsteine (H) verfügbar. Klicken Sie den Ersatzstein an, um ihn aufzunehmen und klicken Sie aufs Spielbrett, um ihn zu platzieren.

AVALANCHE (F) ist zum Ende eines Spiels sehr nützlich. Es läßt alle Steine nach unten fallen, um leere Felder aufzufüllen.

Bei schwierigeren Leveln gibt es ein ZEITLIMIT (C).

CREDITS (I) macht das Spiel sehr vielschwerer und ist für weit fortgeschrittene Level reserviert. Dann erscheint ein Stapel Barren unten rechts auf dem Bildschirm. Silberbarren sind 1 Credit wert, Goldbarren 10 und die Diamanten 100 Credits.

Ein einzelner SWAP kostet zwei Credits. Räumen Sie einen Stein ab, erhalten Sie dafür 1 Credit. Ein SWAP, der zwei Steine abräumt ergibt also +/- Null. Können Sie es sich nicht "leisten", einen Zug zu machen, läßt der Computer ihn auch nicht zu.

Jeder Zusatzstein kostet 10 Credits, während eine AVALANCHE glatte 100 Credits verschlingt.

UNDO (D) erlaubt die Rücknahme eines Zuges. Diese Chance haben Sie in allen Leveln.

ÜBUNGSLEVEL

PRACTICE können Sie im Hauptmenü wählen. Damit läßt sich Ihr eigenes SWAP-Spiel zusammenstellen.

Klicken Sie PRACTICE an, erscheint ein Fenster voller Symbole. Dort läßt sich die Anzahl der Farben einstellen, die Form der Steine und ob Sie mit oder ohne Credits, Zeitlimits, Avalanchen und Ersatzsteinen spielen möchten.

ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN

Auf dem Einführungsbildschirm zu jedem Level des Wettkampfes erscheinen Einzelheiten über das kommende Spiel. Dort sehen Sie, welche Steine und Funktionen Sie erwarten.

SICHERN: Das Spiel kann zu einem beliebigen Zeitpunkt gesichert werden. Klicken Sie dazu **QUIT** an und wählen Sie **SAVE** auf dem Übersichtsbildschirm. Nach dem Sichern können Sie mit **CONTINUE** weitermachen.

LADEN: Das gesicherte Spiel läßt sich mit **LOAD** im Hauptmenü laden.

DIE AMSTRAD/SCHNEIDER-VERSION

Die Amstrad/Schneider-Version unterscheidet sich geringfügig von den anderen. Standardmodus ist hier der Übungsmodus (**PRACTICE**); um einen Wettkampf zu starten, müssen Sie im Hauptmenü **OPTIONS** und dann das Pokal-Symbol anklicken. Danach klicken Sie das **PLAY**-Symbol im Hauptmenü an.

In dieser Version erscheinen keine Sterne auf dem Bildschirm, obwohl das Prinzip dasselbe ist. Ob Sie in den nächsten Level kommen, hängt von Ihrer Leistung ab, nicht davon, ob Sie alle Steine abräumen.

DREI WEGE, IHREN IQ ZU ERHÖHEN

Es gibt den Mythos, daß IQ-Tests ein narrensicherer, objektiver Weg seien, um zu ermitteln, wie "intelligent" jemand ist. Tatsächlich werden die IQ-Werte aber von allen möglichen Faktoren beeinflusst, sei es vom kulturellen Hintergrund und der Tagesform, aber vor allem von der Übung. Trotz dieser Tatsache gibt es immer noch Leute, die auf IQ-Tests in der Schule, bei

Einstellungsgesprächen oder sogar im wissenschaftlichen Forschungsbereich bestehen!! Schlagen Sie diesen Typen mit dem kleinen SWAP-Leitfaden für Bestleistungen beim IQ ein Schnippchen!

1. Üben Sie IQ-Tests! Wie bei jeder Prüfung erhöht die Vertrautheit mit den Fragen Ihr Ergebnis. Kaufen Sie ein IQ-Testbuch, arbeiten Sie jeden Tag eine Seite durch und erleben Sie mit, wie Ihr Gehirn alle Grenzen sprengt!

2. Zahlenfolgen sind ein Kinderspiel, wenn Sie sich ihnen methodisch nähern. Die folgende SWAP-Technik hilft ihnen, die meisten davon zu knacken! So einfach, daß es sogar ein Computer tun könnte!

Prüfen Sie zuerst, ob jede Zahl durch Multiplikation der Nachbarzahl mit einer ganzen Zahl entsteht. Ist das der Fall, schreiben Sie den Multiplikator unter die Originalsequenz. Gelingt das nicht, ermitteln Sie die Differenz der einzelnen Zahlen. Wiederholen Sie den Prozeß an der neuen Folge, bis klar ist, welches die nächste Zahl sein muß. Nun arbeiten Sie sich rückwärts durch die Reihen, bis Sie die nächste Zahl in der Originalsequenz ermitteln haben. Hier ein paar Beispiele:

Die Originalfolge lautet 381 378 373 366 357 ?

Es gibt keinen ganzzahligen Multiplikator, also schreiben Sie die Differenzen auf:

381 378 373 366 357 ?
-3 -5 -7 -9

Immer noch kein ganzzahliger Multiplikator, also ermitteln Sie jetzt die Differenzen der zweiten Folge.

381 378 373 366 357
-3 -5 -7 -9
-2 -2 -2

Aha! Fügen Sie eine weitere -2 an die untere Reihe. Daraus folgt, daß die nächste Nummer der Mittelreihe -11 lautet und damit ergibt sich als letzte Zahl der Originalreihe 346.

381	378	373	366	357	346
-3	-5	-7	-9	-11	
-2	-2	-2	-2		

War doch leicht, oder? Hier noch ein Beispiel:

0	3	15	63	?
3	12	48		
4	4			

(Kein Multiplikator, also ermitteln Sie die Differenzen)
(Aha! Jede Zahl der zweite Reihe ist das vierfache der vorhergehenden)

0	3	15	63	255
3	12	48	192	
4	4	4		

(Das Ergebnis ist 255)

Hier nun ein paar "harte" Zahlenreihen zum Probieren:

0	2	8	18	?				
118	199	226	235	?				
53	48	50	45	47	?			
1	1	2	3	5	8	13	21	?

(Die Super-SWAP-Methode funktioniert auch hier. Vergleichen Sie die erste Folge, die Sie ermitteln, mit dem Original.)

3. Spielen Sie jeden Tag SWAP!

DERSWAP-TEST

Wählen Sie PRACTICE. Nehmen Sie die kleinen, quadratischen Steine, schalten Sie Avalanche ein, Ersatzsteine aus, Zeitlimit aus, Credits aus und wählen Sie nur zwei Farben.

Schaffen Sie es, diesen Level in nur DREI Zügen abzuräumen?

Wie hoch ist die Mindestzugzahl, OHNE daß Sie die Avalanche benutzen?

Hier noch weitere SWAP-Tests.

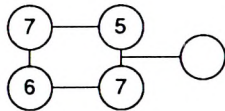
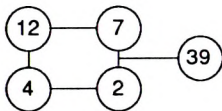
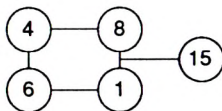
1. Ermitteln Sie das fehlende Wort:

$$24 + 12 + 14 + 11 + 6 + 7 + 22 + 9 = \text{COMPUTER}$$

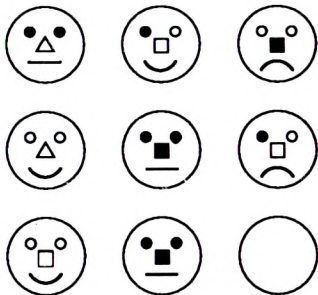
$$11 + 26 + 15 + 26 + 24 + 22 = \text{PALACE}$$

$$8 + 4 + 26 + 11 = ?$$

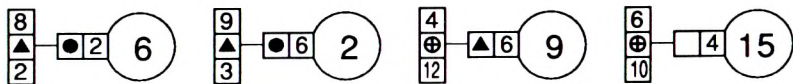
2. Vervollständigen Sie die Folge, indem Sie die fehlende Zahl ermitteln:



3. Zeichnen Sie das fehlende Gesicht:



4. Vervollständigen Sie die Zeichnung:



5. Ermitteln Sie die fehlende Zahl:

2, 5, 11, 23, 47, ?

ANTWORTEN

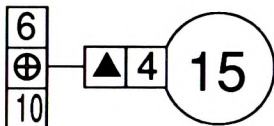
1. SWAP

2. 30

3.



4.



5. 95

HINWEIS

Software Copyright 1991 Palace Software unter Lizenz von Microids. Alle Rechte vorbehalten.

Material Copyright 1991 Palace Software unter Lizenz von Microids. Alle Rechte vorbehalten.

Das Handbuch, das Programm darf weder im Ganzen noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, übertragen, vertrieben oder auf irgendeine Weise verändert werden, einschließlich der Übertragung auf ein elektronisches Medium oder in maschinenlesbare Form, noch gesendet oder auf irgendeine Weise öffentlich vorgeführt werden, elektronisch oder anders, sofern keine schriftliche Zustimmung von Palace Software vorliegt.

WARENZEICHEN

IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines, Corp.

Amiga, Kickstart und Workbench sind eingetragene Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

Apple und Macintosh sind eingetragene Warenzeichen von Apple Computer, Inc.

Commodore 64 & 128 sind eingetragene Warenzeichen von Commodore Business Machines, Inc.

Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von Atari, Inc.

Tandy ist ein eingetragenes Warenzeichen von Tandy Computer Corporation.

Adlib ist ein eingetragenes Warenzeichen von Adlib, Inc.

MS-DOS ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft, Inc.

ITALIANO

AUTORI

SWAP è stato creato e programmato da MICROIDS.

Programmazione J. Bertel
C. Bertrand
E. Forsans

Grafica C. Cazal
O. Mama

SWAP è prodotto e distribuito da Palace Software.

© 1991 Palace Software Ltd.

Palace Software Ltd.,
The Old Forge Business Centre,
7 Caledonian Road,
London N1 9DX

INTRODUZIONE

Il cervello umano pesa circa 1,3 kg. Benché rappresenti solo il 3% del peso corporeo, consuma il 20% dell'ossigeno e metà degli zuccheri presenti nel sangue. Contiene 10.000.000.000 di neuroni (ciascuno dei quali è collegato ad almeno altri 60.000) ed un numero anche più alto di cellule gliali di complemento. Comprende due metà di corteccia, un piccolo organo chiamato cervelletto ed è collegato al midollo spinale.

E' più misterioso del nucleo dell'atomo e se ne sa meno che del Big Bang.

Sulla natura dell'intelligenza hanno teorizzato in molti: da Freud a Platone, da Sant'Agostino ad Alan Turing. Il cervello è stato sezionato, vi sono state iniettate sostanze chimiche, è stato sottoposto a scosse elettriche, tagliato a metà ed ogni sua più piccola parte è stata sminuzzata nel tentativo di cavarne i reconditi segreti.

Gli scienziati hanno cercato di misurare l'intelligenza con i test per il QI, analizzando il volume del cervello, la qualità dei sensi, i tempi di reazione e persino i bernocchi sulla fronte. Hanno provato a simularne le prestazioni attraverso l'intelligenza artificiale, ma i computer in un modo o nell'altro finiscono per essere veloci ma stupidi.

L'intelligenza rimane misteriosa e non ben definita. Ci permette di apprendere dall'esperienza e di vedere oltre la punta del nostro naso. Grazie ad essa possiamo comporre musica o costruire bombe più efficaci. Come questo si colleghi ad 1,3 kg di materia grigia, e come 10.000.000.000 di neuroni fanno sì che ciò accada, rimane un enigma.

L'intelligenza è qualcosa che tu hai dimostrato di possedere comprando SWAP e di cui avrai bisogno per poterci giocare.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Nota Bene

Il dischetto di SWAP deve essere lasciato all'interno del drive mentre il gioco è in corso. Non dovrebbe essere protetto dalla scrittura, poiché vi saranno registrati i punteggi migliori. Non rimuovere il disco dal drive mentre il programma vi accede.

PC Compatibili

Inserire il disco nel drive A. Se il prompt è già A:>, digitare direttamente SWAP e premere RETURN. Altrimenti, prima digitare A: e premere RETURN.

E' possibile installare SWAP su hard disk. Anzitutto assicurarsi che l'hard disk sia già il drive corrente (il prompt dovrebbe essere C:> o D:>). Inserire il disco di SWAP nel drive A e digitare quanto segue:

```
MD SWAP  
CD SWAP  
COPY A:*.*
```

Per lanciare SWAP dopo l'installazione, entrare nella directory SWAP dell'hard disk e digitare SWAP. Si dovrà lasciare il disco nel drive A anche mentre è in corso il gioco lanciato da hard disk; è un meccanismo di sicurezza contro la pirateria.

AMIGA

Quando appare la schermata di richiesta del Workbench, inserire il disco di SWAP. Se si possiede un Amiga 1000, si dovrà prima inserire il disco del Kickstart.

ATARIST/STE

Accendere il monitor. Inserire il disco di SWAP nel computer ed accenderlo.

COMMODORE 64/128

Accendere il computer. Passare al modo 64 se si possiede un CBM 128. Per la versione su cassetta premere contemporaneamente SHIFT e RUN/STOP. Per la versione su disco digitare LOAD "" ,8,1

AMSTRAD CPC

Inserire il disco nel drive e digitare RUN "SVVAP" Vedere a pagina 9 per ulteriori dettagli sulla versione Amstrad.

GIOCARE A SWAP

PRIMI PASSI

Carica il gioco. Quando appare la schermata MENU, usa il joystick o il mouse per cliccare sull'icona COMPETITION sulla sinistra. Dovrebbe apparire la schermata introduttiva al primo livello; ignorala e clicca per passare allo schermo di gioco.

Ciascun livello di SWAP presenta una plancia di tessere colorate che dovrai cercare di distruggere. Sposta il cursore col joystick o col mouse sull'intersezione di due tessere adiacenti. Clicca e queste si scambieranno di posto ("swap", in Inglese, significa appunto "scambiare" - N.d.T.). Se una tessera finisce accanto ad una dello stesso colore, entrambe scompaiono. Clicca su un paio di altre tessere per afferrare meglio l'idea.

Più tessere riuscirai a distruggere col minore numero di mosse, più alto sarà il tuo punteggio.

	A	
	B	C
	D	E
	F	G
	H	I

A Punteggio
B Stelle
C Tempo Limite
D Annulla
E Fine
F Valanga

F Valanga
G Conta
H Tessere Supplementari
I Crediti

COMPLETAMENTO DI UN LIVELLO

SWAP misura la tua performance per vedere con quanta abilità stai giocando. Anche se non sarai così bravo da eliminare tutte le tessere, potrai riuscire lo stesso a passare al livello successivo.

I tuoi progressi sono indicati da otto stelle (B) sulla destra dello schermo. Vieni premiato con le stelle a seconda dei punti (A) che accumuli, considerando anche il livello di difficoltà. Quando avrai ottenuto tutte e otto le stelle, otterrai l'accesso al livello successivo.

In qualunque momento del gioco puoi cliccare sull'icona QUIT (E). In questo modo passerai allo schermo di riepilogo, in cui troverai delle statistiche relative al livello in cui hai appena giocato. Da qui puoi abbandonare il gioco (QUIT), continuare al livello in cui eri (CONTINUE) o proseguire al livello successivo (NEXT LEVEL). L'icona NEXT LEVEL sarà disponibile solo nel caso in cui tu abbia vinto tutte le otto stelle.

Il livello a cui procederai è determinato dalle tue prestazioni nel livello precedente. Così se hai giocato bene, potresti saltare dal livello 1 direttamente al 90!

IL PUNTEGGIO

Il tuo punteggio globale (A), mostrato in alto a destra, viene cumulato di livello in livello e può essere inserito nella tabella dei punteggi più alti, che viene registrata su disco.

ALTRE CARATTERISTICHE

Alcuni livelli contengono varie caratteristiche che potrebbero aiutarti o confonderti.

TESSERE SUPPLEMENTARI (H) sono disponibili in molti livelli. Clicca su una tessera Supplementare per raccoglierla. Clicca sulla plancia per depositarla.

VALANGA (F) è molto utile verso la fine del gioco. Fa cadere tutte le tessere a riempire tutti gli spazi disponibili.

Nei livelli più difficili sarai vincolato da un **TEMPO LIMITE (C)**.

CREDITI (I) rendono il gioco molto più difficile, e sono riservati ai livelli più avanzati. Appaiono come una pila di lingotti in basso a destra dello schermo. I lingotti d'argento valgono 1 credito, i lingotti d'oro 10 crediti e i diamanti 100 crediti.

Un singolo scambio costa due crediti. Distruggendo una tesserina guadagni un credito. Quindi uno scambio che ha distrutto due tessere porterà un guadagno netto di zero. Se non puoi "permetterti" di fare una mossa, il computer non te la lascerà fare.

Ciascuna tessera supplementare costa 10 crediti, mentre una valanga costa ben 100 crediti.

ANNULLA (D) ti permette di tornare indietro di una mossa. E' disponibile in tutti i livelli.

LIVELLO DI PRATICA

La pratica è accessibile dal menu principale. Ti consente di personalizzare il tuo gioco di SWAP.

Cliccando su PRACTICE otterrai una finestra di icone. Puoi scegliere il numero di colori che desideri, la forma delle tessere e se includere o meno i crediti, i limiti di tempo, le valanghe e le tessere supplementari.

VARIE

Lo SCHERMO INTRODUTTIVO di ciascun livello di gioco fornisce informazioni sulla partita che stai per affrontare, mostrando quali tessere e quali caratteristiche saranno incluse.

SAVE: Il gioco può essere salvato in qualunque punto della partita. Clicca su QUIT mentre stai giocando, poi seleziona SAVE nella schermata blu di riepilogo. Dopo che il gioco è stato salvato, seleziona CONTINUE.

LOAD: Il gioco salvato può essere caricato selezionando LOAD nel menu principale.

LA VERSIONE AMSTRAD

La versione di SWAP per Amstrad è leggermente differente dalle altre. La modalità di pratica è attivata sin dall'inizio; per giocare devi cliccare su OPTIONS nel menu principale e cliccare sul simbolo della coppa. Poi clicca sull'icona PLAY nel menu principale.

In questa versione non ci sono stelle sullo schermo, sebbene il principio sia lo stesso. Il procedere o meno ad un livello successivo dipende dalla tua performance, e non dal tuo successo nel distruggere tutti i mattoncini.

TRE MODI PER AUMENTARE IL TUO QI

Una credenza popolare vuole che i test per il QI (Quoziente Intellettivo) siano un sistema infallibile ed obiettivo per dire quanto un individuo sia "intelligente". In effetti, i punteggi di QI dipendono da vari fattori quali la cultura di base, la stanchezza del momento e soprattutto la pratica. A dispetto di ciò, c'è chi insiste per effettuare i test QI a scuola, durante i colloqui di lavoro, e addirittura nel corso di ricerche scientifiche!!! Comunque sia, ecco la guida pratica di SWAP per ottenere i punteggi di QI più alti!

1. Esercitati nei test QI! Come in ogni esame, la familiarità col tipo di domande aumenterà il tuo punteggio. Acquista un libro di test QI, fanne una pagina al giorno, e osserva il tuo cervello mentre aumenta di volume!

2. Le sequenze di numeri sono un gioco da ragazzi, se le affronti con metodo. La tecnica di SWAP che verrà ora illustrata, ti consente di farne polpette! Così semplice che anche un computer saprebbe farlo!

Anzitutto, controlla se un numero è il risultato della moltiplicazione del numero che gli sta accanto per un intero. Se è così, scrivi i moltiplicatori sotto la sequenza originale. Altrimenti, scrivi la differenza tra ciascun numero. Ora ripeti il processo su questa nuova sequenza finché non risulta ovvio quale sarà il numero successivo. Adesso lavora a ritroso attraverso le righe finché non trovi il numero mancante nella sequenza originale. Ecco alcuni esempi:

La sequenza originale è 381 378 373 357 ?

Non c'è un moltiplicatore intero, quindi scrivi le differenze:

381 378 373 357 ?

-3 -5 -7 -9

Non c'è ancora un moltiplicatore che sia un numero intero, quindi scrivi le differenze della nuova sequenza:

381	378	373	357	?
-3	-5	-7	-9	
	-2	-2	-2	

Aha! Quindi aggiungi un altro -2 alla sequenza finale. Ciò significa che il numero mancante alla sequenza intermedia è -11 e che il numero mancante alla sequenza originale è 346:

381	378	373	357	346
-3	-5	-7	-9	-11
	-2	-2	-2	-2

Facile, eh? Eccone un altro:

0	3	15	63	?
3	12	48		
4	4			

(Nessun moltiplicatore, quindi scrivi le differenze)
(Aha! Ogni numero della seconda sequenza è 4 volte l'ultimo)

0	3	15	63	255
3	12	48	192	
4	4	4		

(La risposta è 255)

Ecco qualche altra sequenza di numeri da provare:

0	2	8	18	?
118	199	226	235	?
53	48	50	45	47
1	1	2	3	5
				8
				13
				21
				?

(Il super metodo SWAP funziona ANCHE su questa. Confronta la prima sequenza che ottieni con quella originale)

3. Gioca ogni giorno a SWAP!

LOSWAP TEST

Seleziona PRACTICE. Scegli le tessere a forma di piccoli quadrati, inserisci la valanga, elimina le tessere supplementari, il limite di tempo e i crediti e inserisci solo DUE colori.

Riesci a eliminare tutte le tessere di questo livello in sole TRE mosse?

Qual'è il numero minimo di mosse SENZA usare la valanga? Ecco altri SWAP test da provare:

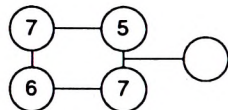
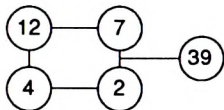
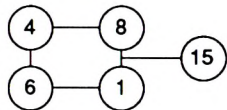
1. Trova la parola mancante:

$24 + 12 + 14 + 11 + 6 + 7 + 22 + 9 = \text{COMPUTER}$

$11 + 26 + 15 + 26 + 24 + 22 = \text{PALACE}$

$8 + 4 + 26 + 11 + ?$

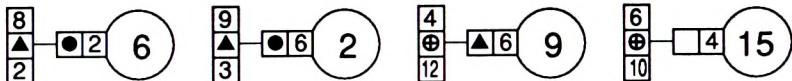
2. Completa la sequenza inserendo il numero mancante:



3. Completa la sequenza:



4. Completa la sequenza:



5. Inserisci il numero mancante:

2, 5, 11, 23, 47, ?

RISPOSTE

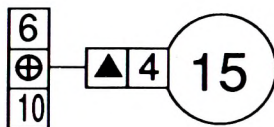
1. SWAP

2. 30

3.



4.



5. 95

NOTE DI COPYRIGHT

Copyright per il software 1991 Palace Software Corporation sotto licenza da Microids. Tutti i diritti riservati inclusi l'immagine e il senso del prodotto.

Copyright per il materiale 1991 Palace Software Corporation sotto licenza da Microids. Tutti i diritti riservati.

Questo manuale, questo software o parti di entrambi non possono essere copiate, riprodotte, trasferite, distribuite o ridotte con ogni forma o mezzo, inclusi dispositivi elettronici o macchine per la lettura, né possono essere trasmesse o esibite pubblicamente con ogni mezzo, elettronico o meno, senza l'autorizzazione scritta di Titus Software Corporation.

IBM è un marchio registrato da International Business Machines, Corp.
Amiga, Kickstart e Workbench sono marchi registrati da Commodore-Amiga Inc.

Apple è Macintosh sono marchi registrati da Apple Computer, Inc.
Commodore 64 & 128 sono marchi registrati da Commodore Business Machines, Inc.

Atari è un marchio registrato da Atari, Inc.

Tandy è un marchio registrato da Tandy Computer Corporation.

Adlib è un marchio registrato da Adlib, Inc.

MS/DOS è un marchio registrato da Microsoft, Inc.

COPYRIGHT PALACE SOFTWARE 1991
COPYRIGHT MICROIDS 1990