1. Cumulativo 60[s], **senior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. L’utente deve cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito.

Tempo 🡪 60[s]

Punteggio 🡪 Sale se premuto corretto

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Punteggio

Classifica 🡪 Punteggio

1. Maratona 300[s], **senior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. L’utente deve cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito.

Tempo 🡪 300[s]

Punteggio 🡪 Sale se premuto corretto

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Punteggio

Classifica 🡪 Punteggio

1. Corsa 50 pulsanti, **senior**

Descrizione 🡪 L’utente deve premere 50 pulsanti in sequenza nel minor tempo possibile.

Tempo 🡪 Crescente, fino ad un max di 100 [s] (fino al decimo di secondo)

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Fine 🡪 50 pulsanti premuti o superati i 100 [s]

Display 1 🡪Pulsanti premuti correttamente

Display 2 🡪 Tempo

Classifica 🡪 Tempo

1. Stretching angolare (100 pulsanti), **senior**

Descrizione 🡪 I pulsanti angolari si accendono per un tempo limitato per poi spegnersi.

Pulsanti utilizzati 🡪 0, 1, 8, 9

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Pulsante premuto sbagliato 🡪 Tempo a disposizione per premere diminuisce di 0,05 [s](cumulativo)

Display 1 🡪 Numero pulsanti alla rovescia da 100 a 0

Display 2 🡪 Punteggio pulsanti premuti corretti

Classifica 🡪 Punteggio

1. Tiro a vuoto, **senior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono per un tempo limitato per poi spegnersi. Quando l’utente vede un pulsante lampeggiare NON DEVE premerlo. Colpirlo causerà una perdita di 5 punti. Se i tre pulsanti centrali si illuminano l’utente deve fare un passo indietro e salire su una pedana. Se questa azione non viene fatta si perdono 5 punti, tempo di reazione di 1 secondo.

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo a disposizione per salire sulla pedana 🡪 1[s]

Errore del giocatore 🡪 Se tempo finisce o pulsante sbagliato 🡪 tempo a disposizione per premere diminuisce di 0,05[s]

🡪Se tempo per salire sulla pedana finisce 🡪 perdita di 5 punti

🡪Se si preme il pulsante lampeggiante 🡪 perdita di 5 punti

Display 1 🡪 Numero pulsanti alla rovescia da 100 a 0

Display 2 🡪 Punteggio

Classifica 🡪 Punteggio

1. Test di Legéro o Bleep test, **senior**

Descrizione 🡪 Il test ha 10 livelli (30 pulsanti per livello) con la frequenza variabile da 1.4 a 0.5 secondi al decimo livello. La sequenza viene interrotta se l’utente commette 3 errori consecutivi (mancata pressione o pressione di un bottone sbagliato).

Tempo 🡪 Da 1.4 a 0.5 secondi per bottone in base al livello

Livelli 🡪 10 livelli (30 pulsanti per livello)

Display 1 🡪 Livello corrente

Display 2 🡪 Niente

Classifica 🡪 Livello raggiunto

1. 50 pulsanti temporizzati, **senior**

Descrizione 🡪 50 pulsanti si accendono successivamente. L’utente deve premere il pulsante acceso entro il tempo limite (1 secondo). Se l’utente sbaglia un colpo o lo preme fuori dal tempo limite, la sequenza accelera di 0.05 [s].

Bottone non premuto in tempo o premuto bottone sbagliato 🡪 tempo a disposizione per premere diminuisce di 0.05[s](cumulativo)

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Display 1 🡪 Numero pulsanti alla rovescia da 50 a 0

Display 2 🡪 Punteggio pulsanti premuti correttamente

Classifica 🡪 Punteggio pulsanti premuti correttamente

1. Staffetta 4 giocatori, **senior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. L’utente deve cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito. Questa modalità è prevista per essere giocata in 4, che si intercambiano tra loro ogni 30 secondi, quando viene eseguito un suono per avvisare del cambio.

Tempo 🡪 120[s] (30[s] per giocatore)

Punteggio 🡪 Sale se premuto corretto

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Punteggio

Classifica 🡪 Punteggio

1. Reazione somma matematica

Descrizione 🡪 L’utente inizia premendo il pulsante “E” per poi inserire il tempo di reazione che deve essere tra 2 e 9 secondi compresi. Al giocatore vengono poste 8 semplici addizioni e il giocatore deve premere i pulsanti (nell’ordine corretto) per formare il risultato del calcolo. Se vengono completate correttamente tutte e 8 le addizioni, ci sarà un riconoscimento vocale.

Tempo 🡪 Da 2 a 9 secondi per reagire ad un calcolo

Punteggio 🡪 Sale se premuto corretto

Display1 🡪 Addendo1

Display2 🡪 Addendo2

Classifica 🡪 Punteggio

1. Tabelline test velocità

Descrizione 🡪 Il giocatore comincia il gioco premendo un numero da 1 a 9. La modalità verrà dunque impostata con quella tabellina del numero impostato e fornirà al giocatore 12 diversi prodotti, che saranno composti da il numero inserito per un numero casuale. Se il risultato è composto da 2 cifre, chiaramente l’utente dovrà inserire entrambe le cifre nell’ordine corretto. Non c’è un limite di tempo, ma per ogni risultato sbagliato il tempo trascorso aumenta di ben 5 secondi.

Tempo 🡪 Illimitato

Display 1 🡪 Numero da moltiplicare per il numero inserito all’inizio

Display 2 🡪 Tempo

Errore 🡪 Aumento di 5[s]

Classifica 🡪 Tempo trascorso

1. Stretching angolare (25 pulsanti)

Descrizione 🡪 I pulsanti angolari si accendono per un tempo limitato per poi spegnersi.

Pulsanti utilizzati 🡪 0, 1, 8, 9

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Pulsante premuto sbagliato 🡪 Tempo a disposizione per premere diminuisce di 0,05 [s](cumulativo)

Display 1 🡪 Numero pulsanti alla rovescia da 25 a 0

Display 2 🡪 Punteggio pulsanti premuti corretti

Classifica 🡪 Punteggio

1. Stretching angolare (50 pulsanti)

Descrizione 🡪 I pulsanti angolari si accendono per un tempo limitato per poi spegnersi.

Pulsanti utilizzati 🡪 0, 1, 8, 9

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Pulsante premuto sbagliato 🡪 Tempo a disposizione per premere diminuisce di 0,05 [s](cumulativo)

Display 1 🡪 Numero pulsanti alla rovescia da 50 a 0

Display 2 🡪 Punteggio pulsanti premuti corretti

Classifica 🡪 Punteggio

1. 25 pulsanti temporizzati, **junior**

Descrizione 🡪 25 pulsanti si accendono successivamente. L’utente deve premere il pulsante acceso entro il tempo limite (1 secondo). Se l’utente sbaglia un colpo o lo preme fuori dal tempo limite, la sequenza accelera di 0.05 [s].

Pulsanti utilizzati 🡪 0 - 5

Bottone non premuto in tempo o premuto bottone sbagliato 🡪 tempo a disposizione per premere diminuisce di 0.05[s](cumulativo)

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Display 1 🡪 Numero pulsanti alla rovescia da 25 a 0

Display 2 🡪 Punteggio pulsanti premuti correttamente

Classifica 🡪 Punteggio pulsanti premuti correttamente

1. 50 pulsanti temporizzati, **junior**

Descrizione 🡪 50 pulsanti si accendono successivamente. L’utente deve premere il pulsante acceso entro il tempo limite (1 secondo). Se l’utente sbaglia un colpo o lo preme fuori dal tempo limite, la sequenza accelera di 0.05 [s].

Pulsanti utilizzati 🡪 0 - 5

Bottone non premuto in tempo o premuto bottone sbagliato 🡪 tempo a disposizione per premere diminuisce di 0.05[s](cumulativo)

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Display 1 🡪 Numero pulsanti alla rovescia da 50 a 0

Display 2 🡪 Punteggio pulsanti premuti correttamente

Classifica 🡪 Punteggio pulsanti premuti correttamente

1. Cumulativo 30[s], **junior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. L’utente deve cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito.

Pulsanti utilizzati 🡪 0 - 5

Tempo 🡪 60[s]

Punteggio 🡪 Sale se premuto corretto

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Punteggio

Classifica 🡪 Punteggio

1. Cumulativo 60[s], **junior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. L’utente deve cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito.

Pulsanti utilizzati 🡪 0 - 5

Tempo 🡪 60[s]

Punteggio 🡪 Sale se premuto corretto

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Punteggio

Classifica 🡪 Punteggio

1. Corsa 25 pulsanti, **junior**

Descrizione 🡪 L’utente deve premere 25 pulsanti in sequenza nel minor tempo possibile (Junior).

Tempo 🡪 Crescente, fino ad un max di 100[s] (fino al decimo di secondo).

Fine 🡪 25 pulsanti premuti o raggiunti i 100[s].

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Pulsanti premuti correttamente

Classifica 🡪 Tempo

1. Corsa 50 pulsanti, **junior**

Descrizione 🡪 L’utente deve premere 25 pulsanti in sequenza nel minor tempo possibile (Junior).

Tempo 🡪 Crescente, fino ad un max di 100[s] (fino al decimo di secondo).

Fine 🡪 25 pulsanti premuti o raggiunti i 100[s].

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Pulsanti premuti correttamente

Classifica 🡪 Tempo

1. Maratona 180[s], **junior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. L’utente deve cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito.

Tempo 🡪 180[s]

Punteggio 🡪 Sale se premuto corretto

Display 1 🡪 Tempo

Display 2 🡪 Punteggio

Classifica 🡪 Punteggio

1. Semplice gioco Simon

Descrizione 🡪 Lo scopo della modalità consiste nel creare una sequenza casuale che dovrà poi essere eseguita correttamente dal giocatore senza commettere errori. La prima sequenza è composta da 4 pulsanti e una volta completata, verrà ripetuta per poi aggiungere un pulsante alla fine. Questo passaggio verrà ripetuto fino a quando il giocatore commetterà un errore oppure quando avrà completato tutti i 17 livelli (e quindi una sequenza totale di 20 pulsanti). Il gioco mostrerà ogni volta la sequenza con l’aggiunta di un nuovo pulsante e terminerà con due “beep”, che determineranno lo start per il giocatore.

Display 1 🡪 Livello

Display 2 🡪 Punteggio cumulato di pulsanti premuti

Classifica 🡪 Punteggio

1. Flash test

Descrizione 🡪 Viene premuto inizialmente il pulsante “E” e in seguito il tempo per cui i led rimarranno accesi per la modalità. Vengono accesi casualmente 6 pulsanti che rimangono accesi per il tempo inserito dall’utente. Allo scadere del tempo questi si spengono e dopo aver emesso 2 “beep” starà al giocatore, che dovrà premere in un ordine qualsiasi i pulsanti che si erano accesi. Per ogni schema corretto, il punteggio viene incrementato. Per lo schema seguente, i pulsanti che rimarranno accesi saranno diversi da quelli dello schema precedente. Il tempo a disposizione del giocatore per premere tutti i pulsanti è corrisponde ad una volta e mezzo il tempo definito in precedenza.

Schemi 🡪 5

Display 1 🡪 Punteggio attuale

Display 2 🡪 Punteggio massimo

Classifica 🡪 Punteggio attuale

1. Anti flash test

Descrizione 🡪 Viene premuto inizialmente il pulsante “E” e in seguito il tempo per cui i led rimarranno accesi per la modalità. Vengono accesi casualmente 6 pulsanti che rimangono accesi per il tempo inserito dall’utente. Allo scadere del tempo questi si spengono e dopo aver emesso 2 “beep” starà al giocatore, che dovrà premere in un ordine qualsiasi i pulsanti che NON si erano accesi. Per ogni schema corretto, il punteggio viene incrementato. Per lo schema seguente, i pulsanti che rimarranno accesi saranno diversi da quelli dello schema precedente. Il tempo a disposizione del giocatore per premere tutti i pulsanti è corrisponde ad una volta e mezzo il tempo definito in precedenza.

Schemi 🡪 5

Display 1 🡪 Punteggio attuale

Display 2 🡪 Punteggio massimo

Classifica 🡪 Punteggio attuale

1. Reazione veloce

Descrizione 🡪 Il giocatore preme il pulsante “#” e in seguito preme tutti i pulsanti che desidera utilizzare per la partita (massimo 11, nel caso vengano ripremuti verrà annullato quel pulsante nelle scelte). I pulsanti si accendono quindi con una sequenza casuale. È il giocatore a scegliere la velocità di gioco: i pulsanti rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. Vengono conteggiati i pulsanti premuti correttamente e il tempo impiegato. Il tutto viene ripetuto per un totale di 10 schemi, in cui chiaramente la sequenza sarà una nuova e sempre casuale.

Schemi 🡪 10

Tempo 🡪 Illimitato

Display 1 🡪 Punteggio

Display 2 🡪 Tempo

Classifica 🡪 Tempo e punteggio