

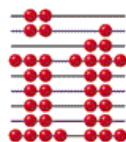


SWITCHIT!™

Arcade Adventure



Per Windows e Macintosh



*i*nclusive
technology

INTELLITOOLS



© Inclusive Technology, England, 1997.

US Version published by IntelliTools, Inc.

auxilia

SwitchIt! Arcade Adventure

Windows è un marchio registrato Microsoft Corp.

Macintosh è un marchio registrato Apple Computer, Inc.

SwitchIt! Arcade Adventure è stato creato utilizzando Macromedia Director.

Director ® Copyright © 1993 Macromedia, Inc.

SwitchIt! Arcade Adventure è un marchio IntelliTools, Inc.

Nessuna porzione di questa pubblicazione o del software può essere riprodotta o trasmessa, in tutto o in parte, con qualunque mezzo, senza la autorizzazione scritta dell'editore.

Autore ed editore hanno posto la massima cura nella realizzazione di questo prodotto; autore ed editore non possono comunque essere ritenuti responsabili per eventuali errori il prodotto possa contenere, nonché per eventuali danni o perdite di dati causate dal prodotto.

SwitchIt! Arcade Adventure è stato creato da Steve Blower, la documentazione è stata redatta da Trish Hornsey.

Pubblicato negli Stati Uniti da IntelliTools, Inc.

Versione italiana del manuale a cura di Auxilia.

Supporto Tecnico (Italia)

Auxilia SRL
Viale Carlo Sigonio 227
41124 MODENA
Tel: 059/216311 Fax: 059/220543
E-mail: info@auxilia.it Sito Internet: www.auxilia.it

Introduzione

Ai bambini che hanno bisogno di lavorare con sensori occorre una varietà di programmi software, non solo per l'apprendimento, per cercare di suscitare il loro interesse e la loro motivazione. SwitchIt! Arcade Adventure è stato progettato per aiutare questi bambini a sviluppare le abilità nell'uso dei sensori attraverso il gioco.

Il programma può essere utilizzato con uno o due sensori, con il mouse o emulatori di mouse (attraverso la funzione di *click*) e con la tastiera IntelliKeys.

Ziko, un alieno, è precipitato su un'isola deserta con la sua astronave. Il bambino deve salvarlo, aiutarlo a ricostruire l'astronave, guidarlo nelle operazioni di rifornimento e nei divertimenti "terrestri", quindi accompagnarlo alla partenza per il ritorno sul suo pianeta.

Installazione

Windows

Inserite il CD-ROM nel lettore del computer. Quando appare la finestra di Benvenuto, fate *click* su **Continue**. Vi verrà quindi offerta la possibilità di scegliere fra la installazione sul disco fisso del computer o la esecuzione del programma da CD, senza installarlo.

Se la procedura di installazione non si avvia automaticamente, fate *click* sul bottone **Start / Avvio** e scegliete la funzione **Esegui**, quindi scrivete: D:\SETUP.EXE (dove D è l'indicativo del lettore CD-ROM del computer).

La installazione inserirà l'icona del programma nel gruppo "IntelliTools Software" all'interno di "Programmi". Al termine dell'installazione, per avviare il programma, fate *click* sul bottone **Start / Avvio**, quindi "Programmi" e "IntelliTools Software".

Macintosh

Inserite il CD-ROM nel lettore del computer. Fate *click* sull'icona "Run from CD", oppure, per installare il programma su disco fisso, fate *click* su "Install to Hard Disc". L'icona del programma verrà inserita nella cartella "SwitchIt!"

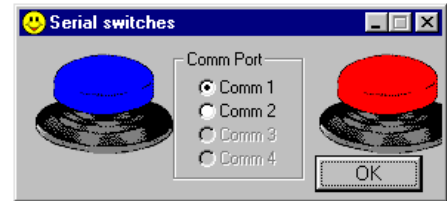
Esecuzione del programma

Apriete il programma. Dopo il messaggio di Benvenuto di Ziko (in inglese) comparirà la schermata di menù.



Nella parte di sinistra vengono visualizzati i cinque livelli del gioco (contrassegnati da L1 a L5); ciascun livello può essere attivato o disattivato facendo *click* su ON / OFF. In questo modo potrete scegliere quali attività proporre al bambino ed escludere quelle meno adatte. Nella parte di destra sono presenti i controlli per il suono, la musica e l'eventuale collegamento di sensori attraverso un adattatore seriale. Facendo *click* su **Serial Switch**, comparirà una piccola finestra che permette di impostare la porta seriale del computer, COM1 o COM2, cui l'adattatore seriale è collegato.

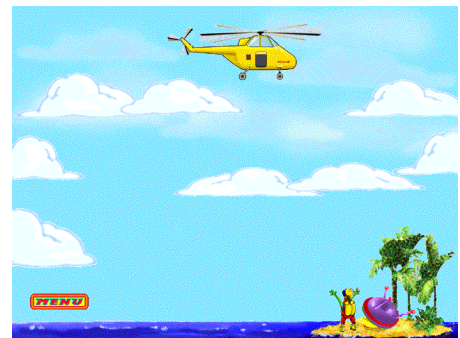
Nota: questa opzione non è disponibile per Macintosh.



Il Gioco

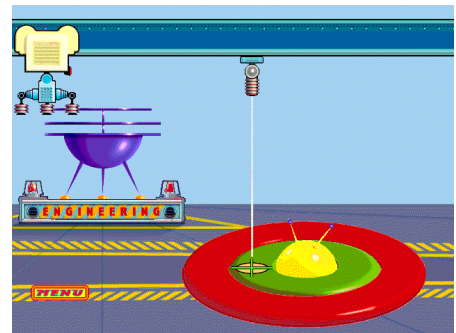
Rescue (Salvataggio)

Occorre premere il sensore nel momento in cui l'elicottero di salvataggio si trova in prossimità dei passaggi fra le nuvole. Quando l'elicottero è arrivato vicino a Ziko, occorre premere di nuovo per far salire il personaggio sulla scaletta.



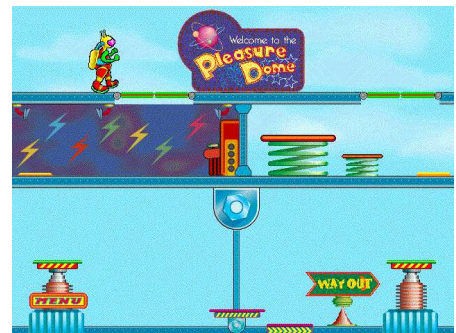
Target (Scelta di precisione)

Occorre scegliere con il sensore, in un ordine qualunque, i componenti dell'astronave che verranno poi automaticamente posizionati.



Pleasure Dome (Parco dei Divertimenti)

Con il sensore si può guidare Ziko in un'area dei divertimenti, per saltare, ballare al ritmo di una discoteca, etc.



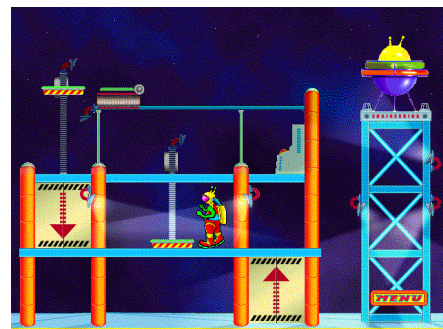
Refuel (Rifornimento)

Occorre guidare Ziko a raggiungere le due bombole di carburante per l'astronave. I bersagli da raggiungere sono di volta in volta indicati in alto dalla freccia rossa.



Take-off (Decollo)

Non rimane che accompagnare Ziko a raggiungere l'astronave, pronta per la partenza.



Altre opzioni

IntelliKeys

Se intendete utilizzare la tastiera IntelliKeys per interagire con il programma, potete fare *click* sul bottone **Intellikeys** nel menù iniziale. Un overlay verrà inviato alla tastiera, in modo che possa funzionare come 1 o 2 sensori. La superficie della tastiera sarà divisa verticalmente in due grandi aree, corrispondenti ai sensori. Verranno attivate anche le due prese per sensori esterni poste sul lato sinistro della tastiera.

Sintesi delle modalità di accesso al programma

Sensori	Collegati all'adattatore seriale	Nel menù iniziale fate <i>click</i> su Serial Switch per indicare a quale porta seriale è collegato l'adattatore.
	Collegati alla tastiera IntelliKeys	Nel menù iniziale fate <i>click</i> su IntelliKeys per inviare alla tastiera l'overlay che attiva le prese dei sensori esterni.
	Collegati all'adattatore Symbi-Key (Elmetec)	Associate ad una delle nove prese per sensore la funzione di "Spazio" o di "Invio" della tastiera normale.
	Collegato all'adattatore Switch-Click (TASH)	L'adattatore Switch Click viene collegato in serie al normale mouse, e permette di attivare il <i>click</i> del mouse con il pulsante incorporato o un sensore esterno.
Mouse, Touch Screen ed Emulatori	Potete utilizzare la normale funzione di <i>click</i> del mouse per la selezione e l'avanzamento nei vari stadi del gioco. ATTENZIONE: se lo schermo è impostato ad una risoluzione di 800x600 o superiori, occorre che il puntatore del mouse sia posizionato sull'area del gioco.	
Tastiera IntelliKeys	Nel menù iniziale fate <i>click</i> su IntelliKeys per inviare alla tastiera l'overlay che trasforma la tastiera in un doppio sensore, uno nella metà sinistra e uno nella metà destra.	
Tastiera normale	Si possono utilizzare i tasti di Invio e Spazio.	