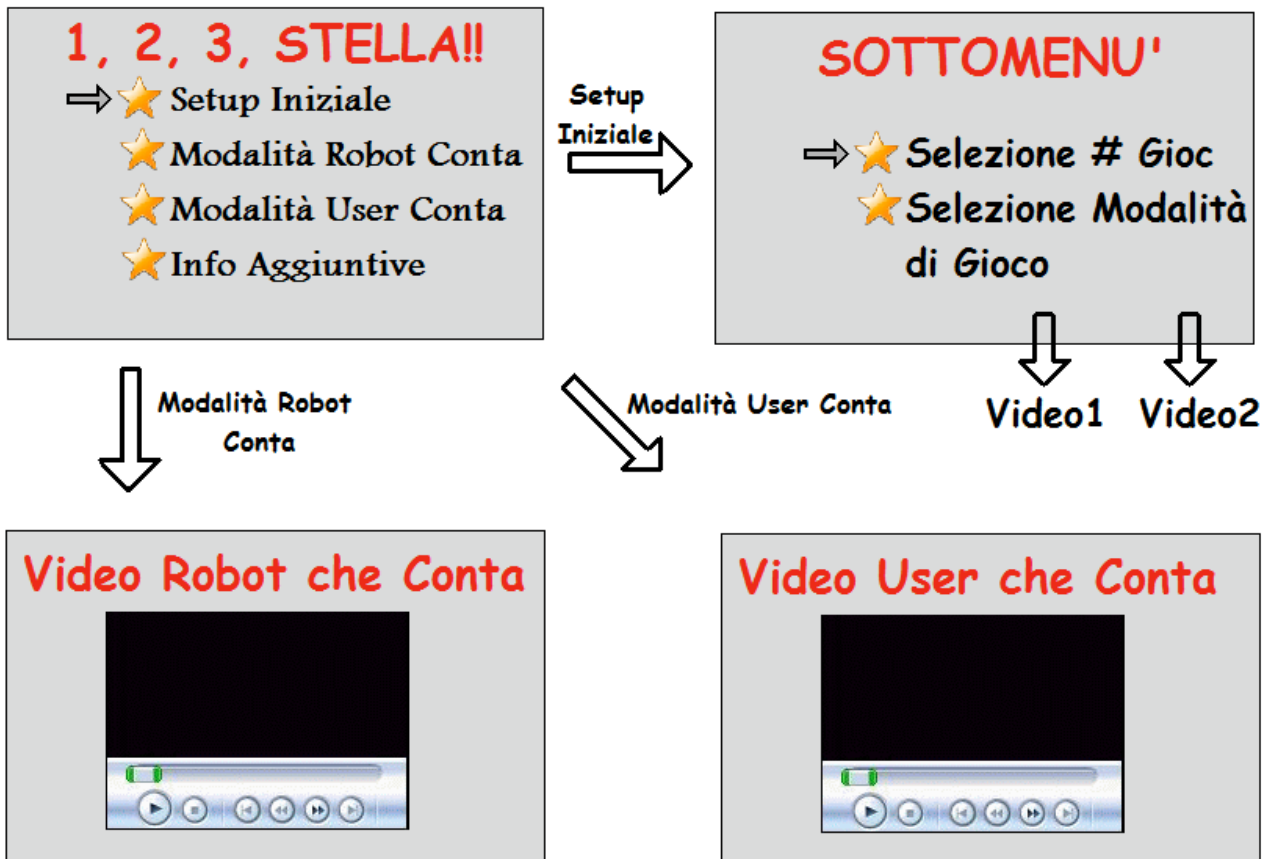


# DEMO

## Materiale Richiesto:

Spykee, WiiMote, Giubboto Fluorescente, Controller Spykee (da PC), Video Camera.

## Pagina Iniziale:



[Casistiche di gioco, con separazione dei vari "casi possibili" di gioco]

## SETUP INIZIALE

Fig 1:



*Fig 1: All'inizio si sceglie il numero di giocatori.*

Fig 2:



*Fig 2: Premere + per aggiungere giocatori.*

**Fig 3:**



*Fig 3: Premere - per rimuovere giocatori.*

**Fig 4:**



*Fig 4: Premere A per confermare.*

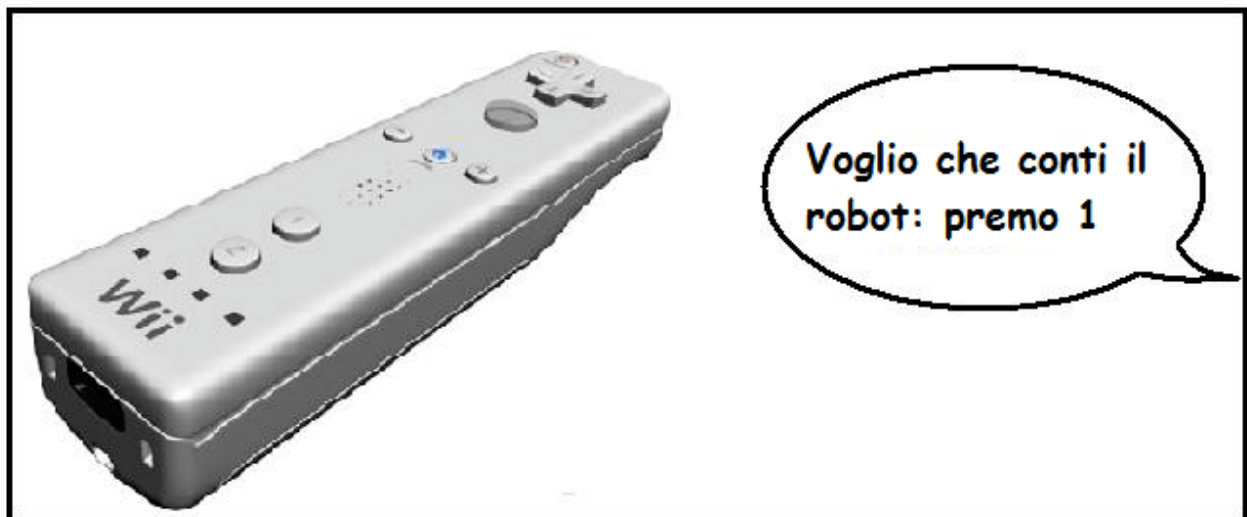
## SELEZIONA MODALITÀ DI GIOCO

**Fig 5:**



*Fig 5: Premere i tasti 1 e 2 per selezionare la modalità di gioco.*

**Fig 6:**



*Fig 6: Premere 1 per fare contare il robot.*

**Fig 7:**



*Fig 7: Premere 2 per fare contare un giocatore.*

**Fig 8:**



*Fig 8: Premere **B** per tornare al setup iniziale.*

Fig 9:



Fig9: Premere A per confermare ed iniziare la partita.

## CONTEGGIO ESEGUITO DAL ROBOT

**Fig 10:**



*Fig 10: Al segnale del robot, prendere posizione alla distanza definita.*

**Fig 11:**



*Fig 11: Premere A quando si è in posizione.*

**Fig 12:**



*Fig 12: Se non tutti i giocatori sono in posizione regolare, il robot li avviserà ed attenderà il posizionamento.*

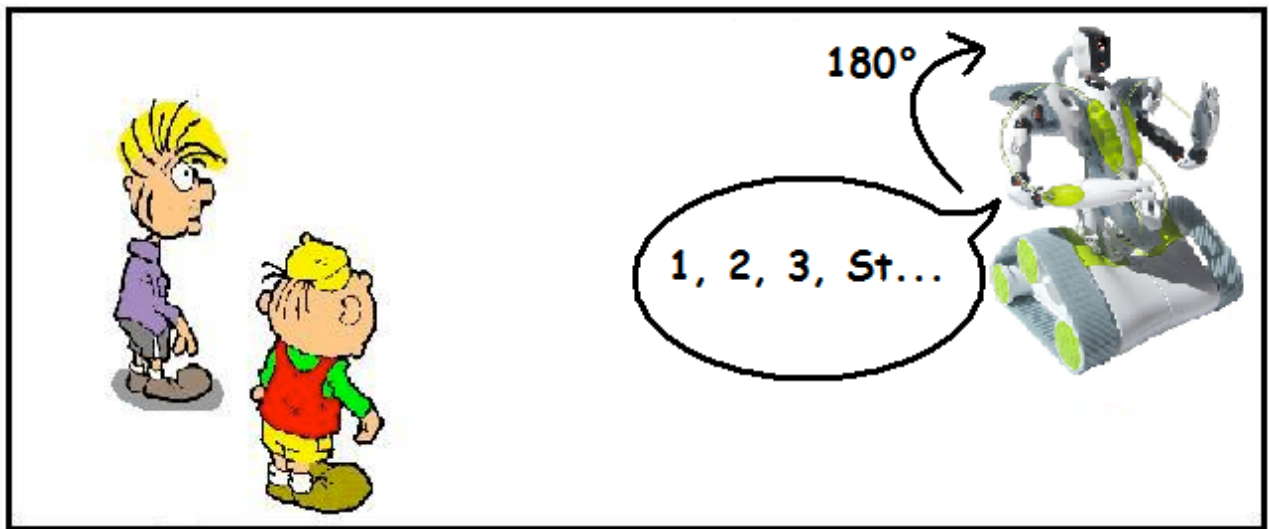
**Fig 13:**



*Fig 13: Se tutti i giocatori sono in posizione regolare, il gioco inizia.*

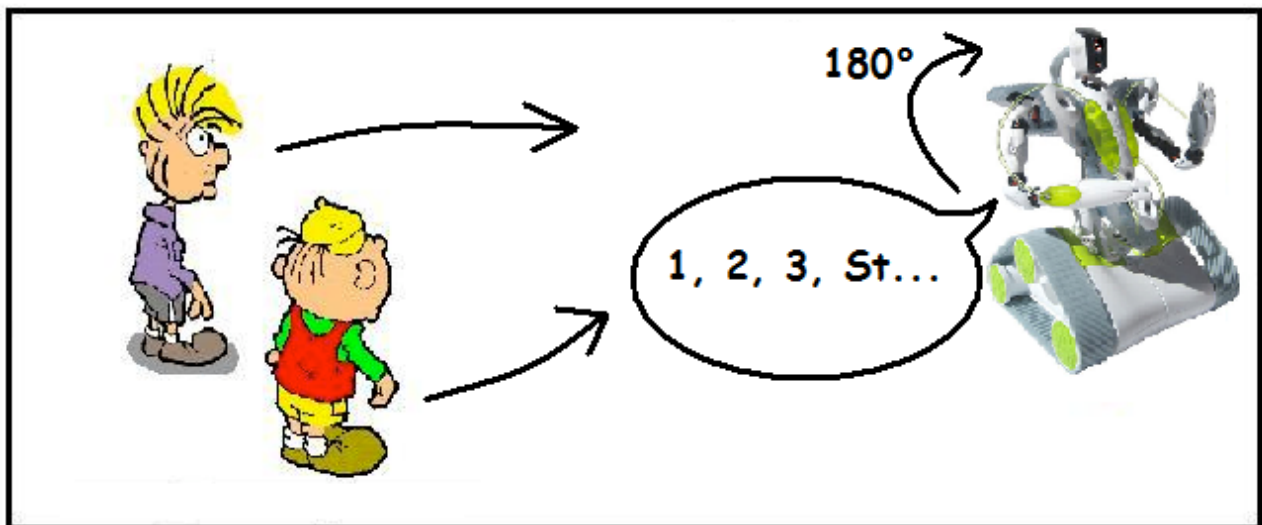


**Fig 14:**



*Fig 14: Il robot ruota di 180° ed inizia a contare.*

**Fig 15:**



*Fig 15: Mentre il robot è girato, i giocatori corrono verso di lui.*

**Fig 16:**



*Fig 16: Quando il robot si volta, i giocatori si fermano immediatamente.*

**Fig 17:**



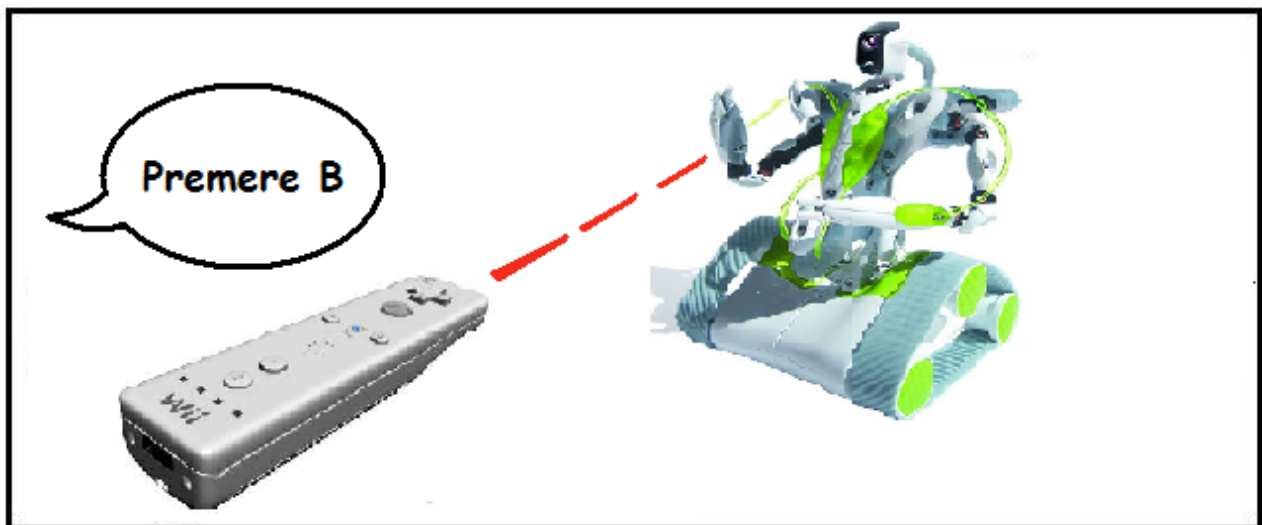
*Fig 17: Quando un giocatore viene visto muoversi, viene subito eliminato.*

**Fig 18:**



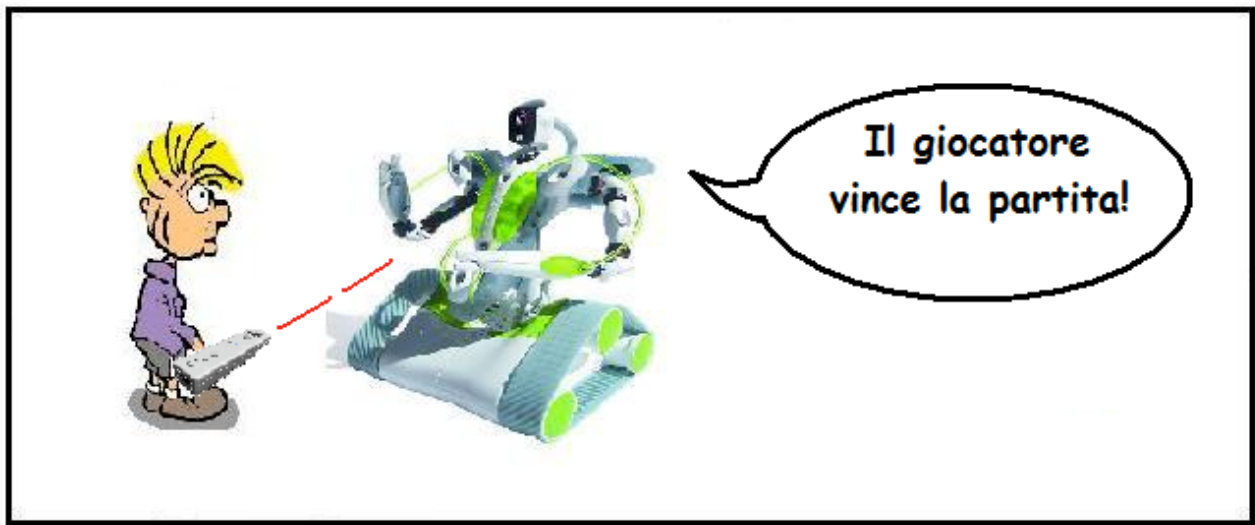
*Fig 18: Quando si è vicini al robot, puntarlo con il WiiMote e premere il tasto B.*

**Fig 19:**



*Fig 19: Puntare il robot con il WiiMote e premere B.*

**Fig 20:**



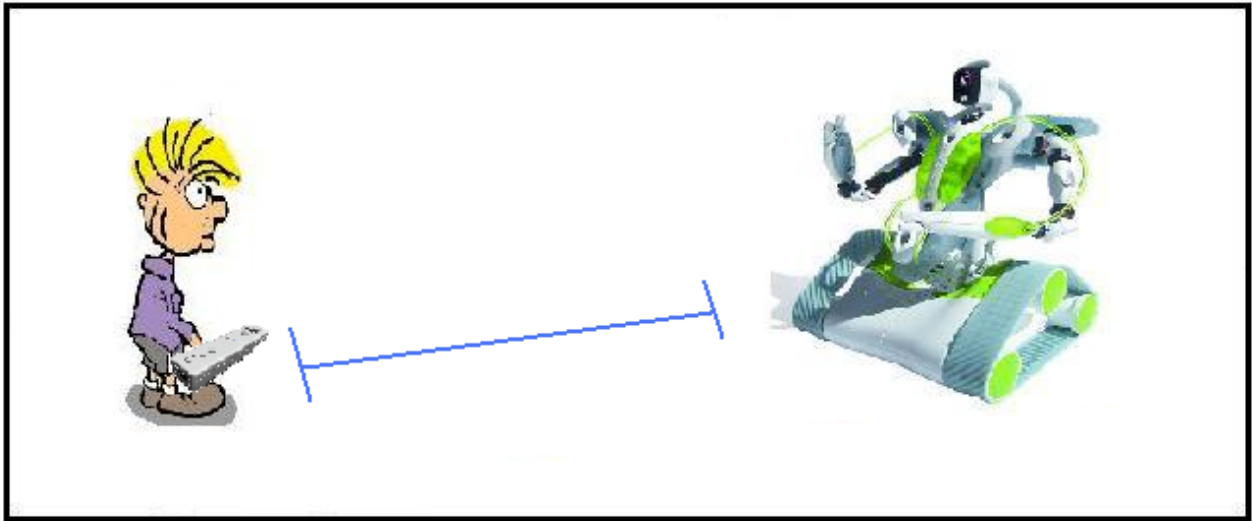
*Fig 20: Se il giocatore è abbastanza vicino ed inquadra correttamente il robot vince la partita.*

**Fig 21:**



*Fig 21: Se il robot non è inquadrato correttamente il giocatore non può più sparare in questo turno*

**Fig 22:**



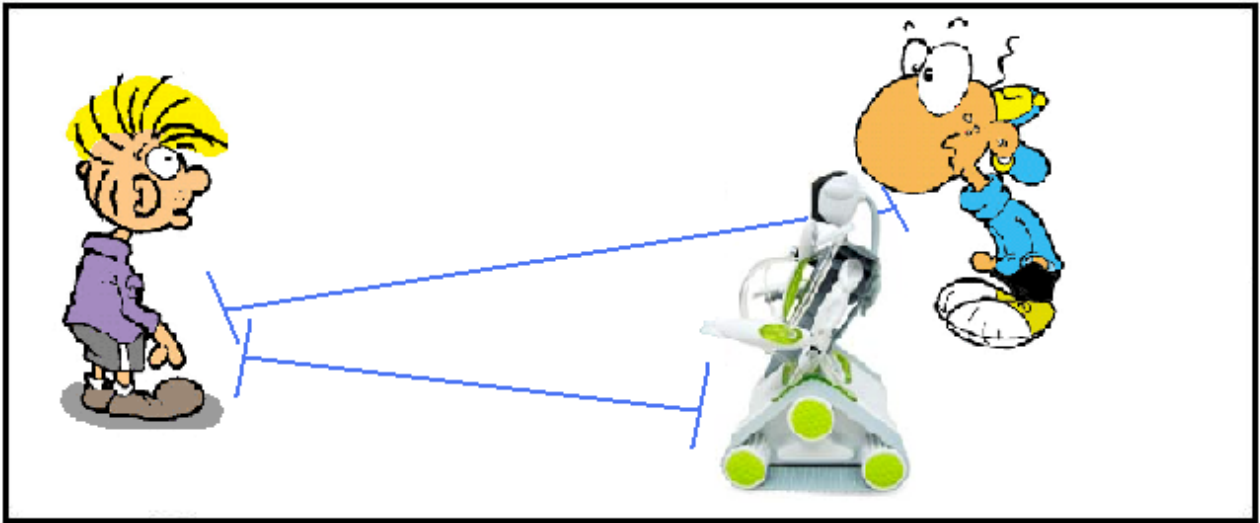
*Fig 22: Se il giocatore non è sufficientemente vicino non può sparare in quel turno.*

**Fig 23:**



*Fig 22: Se il robot elimina tutti i giocatori, vince la partita. Il primo giocatore eliminato conterà nella partita successiva.*

**Fig 24:**



*Fig 24: Se il robot elimina tutti i giocatori, vince la partita. Il primo giocatore eliminato conterà nella partita successiva.*

**Fig 25:**



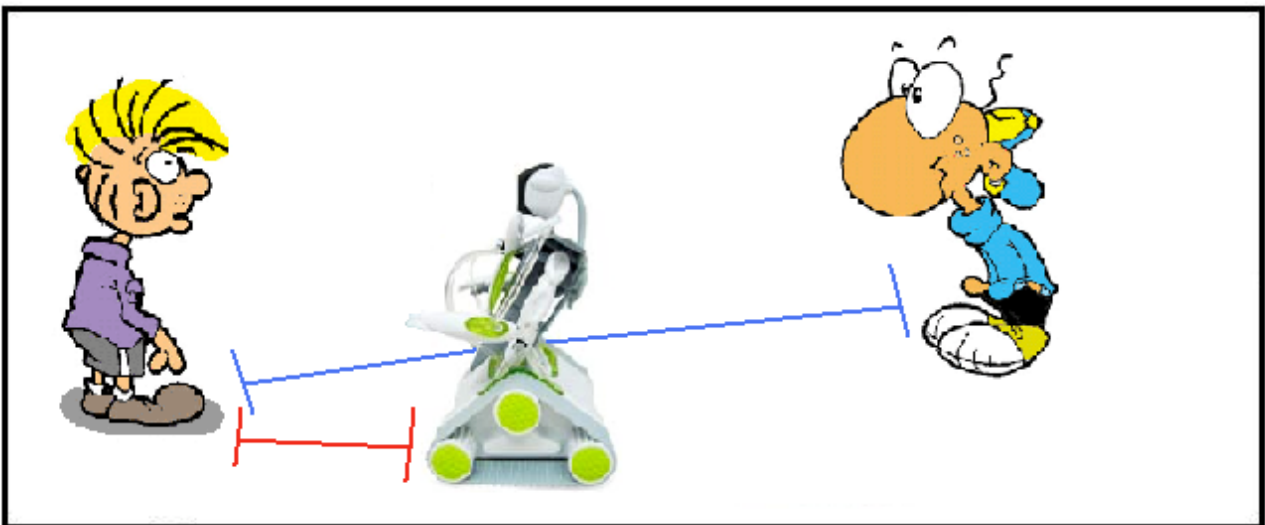
*Fig 25: Per far muovere il robot, si utilizzi la croce-direzionale dal WiiMote.*

**Fig 26:**



*Fig 26: Premere A quando si è in posizione per iniziare il Gioco.*

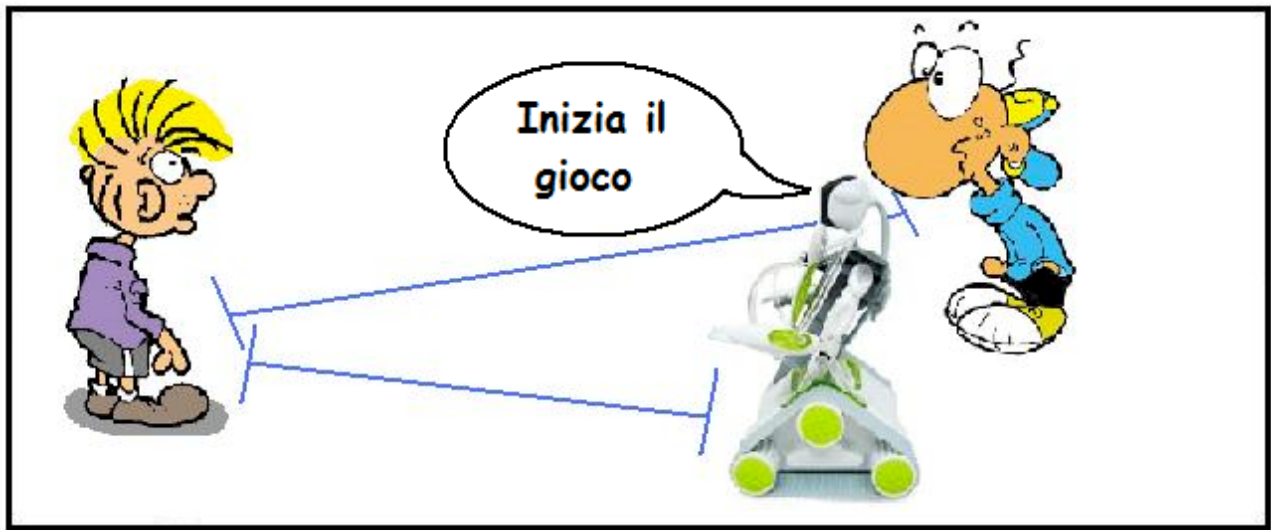
**Fig 27:**



*Fig 27: Se un giocatore non è alla corretta distanza dall'osservatore, viene segnalata l'irregolarità della posizione, e si attende il corretto posizionamento (che avviene quando anche entrambe le posizioni sono corrette).*



**Fig 28:**



*Fig 28: Se i giocatori sono tutti in posizione corretta, viene segnalato un messaggio di "Inizio Gioco".*

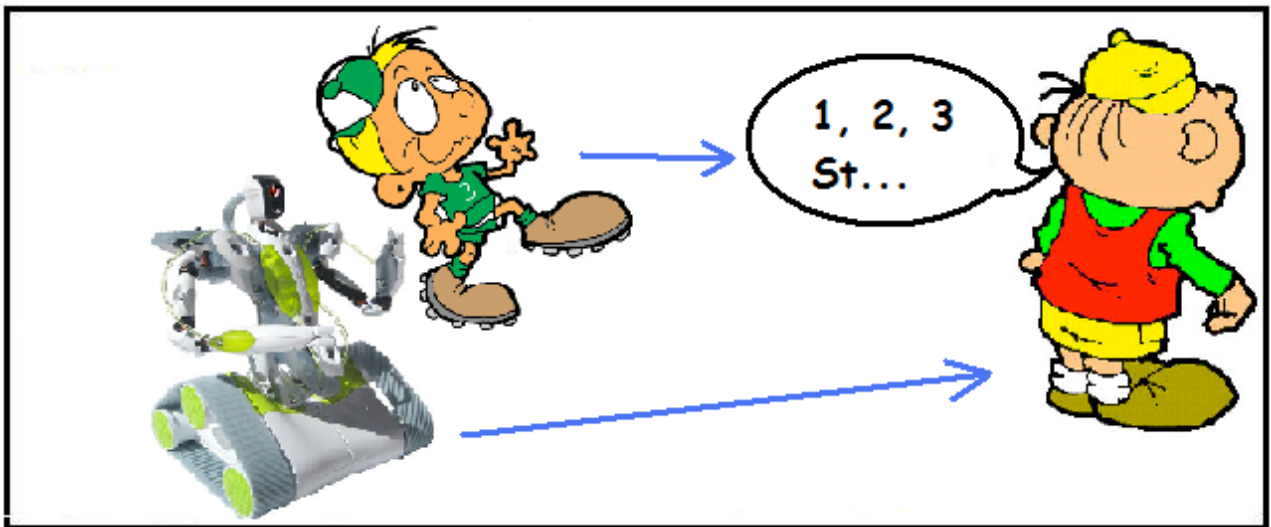
**Fig 29:**



*Fig 29: Il giocatore Osservatore si posiziona con le spalle rivolte verso gli altri giocatori ed inizia a contare*



**Fig 30:**



*Fig 30: Mentre l'osservatore conta, i giocatori iniziano a correre verso di lui.*

**Fig 31:**



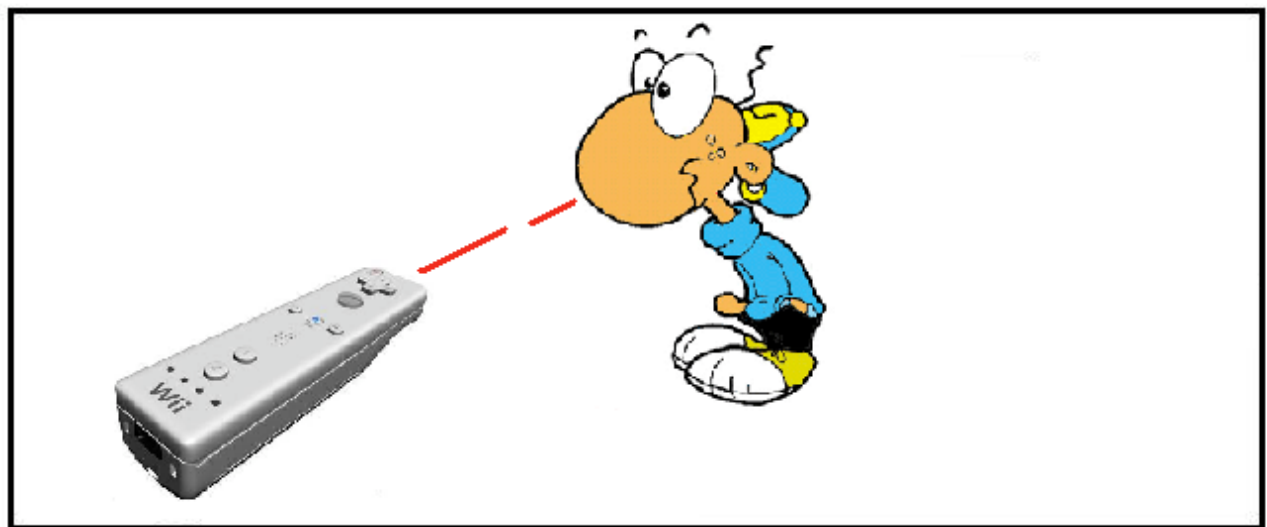
*Fig 31: Appena l'osservatore finisce di contare si gira, e i giocatori si fermano immediatamente.*

**Fig 32:**



*Fig 32: Qualora il giocatore osservatore vede un giocatore (umano o robot) muoversi, può puntarlo con il WiiMote e premere il tasto B.*

**Fig 33:**



*Fig 33: Puntare il giocatore che si muove con il WiiMote e premere B.*

**Fig 34:**



*Fig 34: Se il giocatore si stava effettivamente muovendo, il robot ne sancisce l'eliminazione.*

**Fig 35:**



*Fig 35: Se il giocatore non si stava effettivamente muovendo, il WiiMote dell'osservatore vibra ed emette il segnale di errore.*

**Fig 36:**



*Fig 36: Se l'osservatore "spara" ma non inquadra correttamente un giocatore, verrà riprodotto un suono di errore differente.*

**Fig 37:**



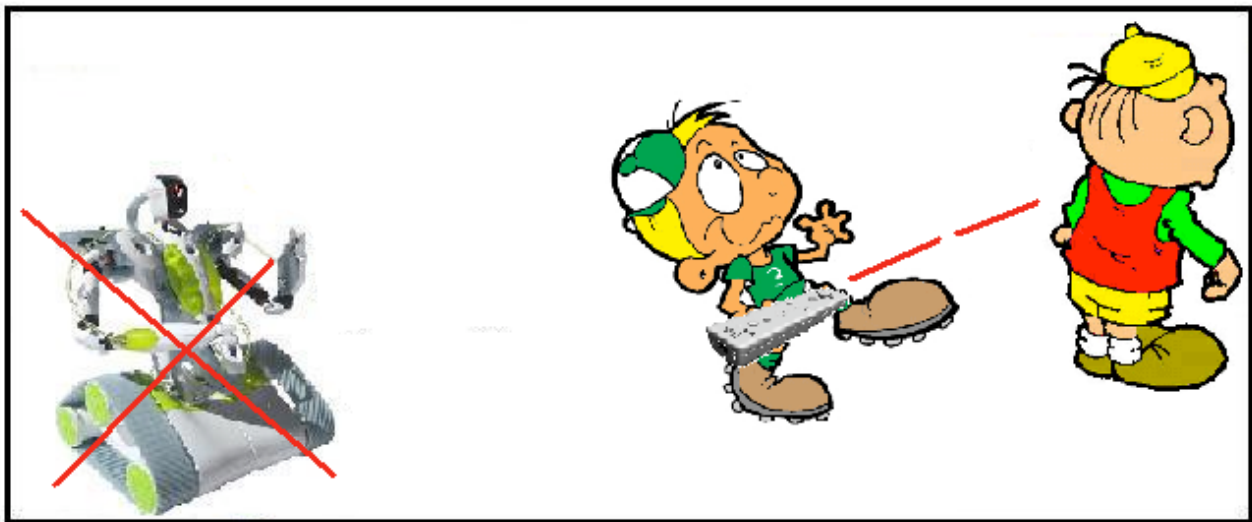
*Fig 37: Se il robot viene eliminato continua ad arbitrare la partita*

**Fig 38:**



*Fig 38: Se l'osservatore elimina tutti i giocatori, vince la partita.*

**Fig 39:**



*Fig 39: Se un giocatore arriva abbastanza vicino all'osservatore, può puntarlo con il WiiMote e "sparargli".*



**Fig 40:**



*Fig 40: Se la distanza è accettabile e l'osservatore è inquadrato correttamente, il giocatore vince la partita.*

**Fig 41:**



*Fig 41: Se l'osservatore non è inquadrato correttamente, il WiiMote del giocatore produce un segnale di errore.*

**Fig 42:**



*Fig 42: Se il robot è sufficientemente vicino all'osservatore, vince la partita.*