

# Amøbe



**Amøbe tilbyr et stimulerende multisensorisk miljø med flotte lyder og tusenvis av bevegelige bilder, som brukeren kan styre på en lang rekke måter - for Windows 98 og nyere operativsystemer.**

**Amøbe er blitt utviklet for å tilby et multisensorisk (databasert) miljø som handikappede brukere kan utforske både visuelt og auditivt. Det har flotte lyder og tusenvis av bevegelige bilder, som brukere kan styre på en rekke måter – samtidig. Dvs. at flere brukere ev. kan delta i aktivitetene sammen.**

**Programmet fokuserer på barn, men du vil fort se at det er egnet for voksne også – mye av grafikken passer godt for eldre.**

**Amøbe kan styres av mange ulike enheter – mus, taster, brytere, rulleball, mikrofon, styrespak, trykkplate og pekeskjerm – samtidig.**

**Av og til skjer det ting når brukeren trykker på en mus/tast/ bryter, av og til når han slipper den, og noen ganger når brukeren holder den nede. Å flytte markøren (selv om du ikke alltid ser at det skjer) gir alltid et resultat. Du kan til og med trykke flere brytere/knapper/taster samtidig!**



**Sensory Serien**

© 2001 Sensory Software Ltd. Norsk versjon ved NorMedia AS.  
P.b. 24, 1451 Nesoddtangen. Tlf. 66 915440. Faks 66 912045  
kontakt@normedia.no www.normedia.no

## Installasjon i Windows 98 og nyere ( ikke NT4)

**Amøbe** installeres fra **Setup.exe** filen på CD-en til harddisken på PC-en før programmet kan kjøres. Sett inn CD-en i CD-spilleren.

Gå til '**Start**'. Velg '**Kjør**' og '**Bla**'. Velg CD-stasjonsenheten der du satte inn CD-en. Klikk på '**Setup.exe**' og deretter på '**OK**'.

Følg anvisningene på skjermen. Programmet installeres normalt til **C:\Sensory** mappen, der alle programmene i *Sensory serien* legges.

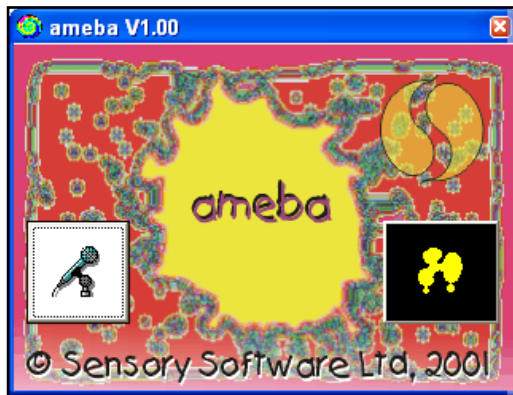
Installasjonen danner programgruppen '**Sensory**', med ikon for **Amøbe** programmet. Du må ev. selv lage en snarvei til programmet og flytte denne ut på skrivebordet.

### Systemkrav

Programmet krever Windows 98 og nyere (-NT4), Pentium PC med lydkort og ev. mikrofon, CD ROM og grafikkort med mer enn 256 farger.

### Bruk av programmet

Du kan starte programmet ved å klikke på **Start**, velge **Sensory** gruppen og deretter klikke på **Amøbe** ikonet. *Startmenyen* vises:



Du kan klikke på **mikrofon knappen** til venstre i vinduet for å kjøre programmet både med lyd input og alle andre input enheter aktivert.

Du kan klikke på **den andre knappen** til høyre i vinduet for å kjøre programmet *UTEN lyd input*, og med alle andre input enheter aktivert.

De to knappene skannes hvert annet sekund, og trykk på en hvilken som helst tast starter kjøringen. Deretter vises *amøbe vinduet*:



Du kan nå benytte enhver input metode (som beskrevet nedenfor). Det er ingen andre valg eller oppsett o.l. involvert. Du vil oppleve at amøben kan anta tusenvis av visningsmønstre som brukeren kan glede seg over (hvis du har nok styringsenheter).

Hvis du ikke har noen andre styringsenheter, kan du benytte tall-tastene **0 – 8**. Og merk at andre taster også vil gi resultater! Du kan ev. prøve å bruke en standard spillestyrespak (eller en såkalt gamepad) – de virker også bra. Videre vil vi anbefale deg to gode høyttalere - det fortjener programmet.

#### Andre tips for input styring:

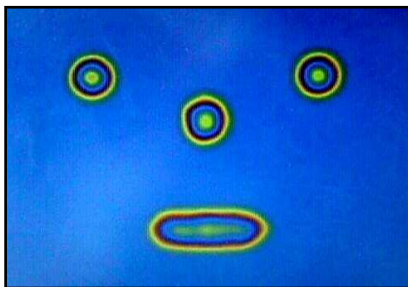
Klikk på begge musetastene og beveg musa.

Trykk på *mellomrom* tasten eller *0* (null) for å resette mest mulig og få tilbake singel amøben.

Trykk på tall tasten *3* for å splitte amøben i flere deler (se ill.).

Trykk og hold tall tasten *5* nede for å danne vertikale mønstre.

Trykk og hold *Enter* tasten nede for å repetere musikken og endre grafikk-mønstrene.



Du avslutter programmet ved å klikke på **Escape** tasten.

## Styring

Du kan velge mellom en lang rekke input enheter – som alle virker samtidig (*flere brukere kan m.a.o. delta i aktivitetene sammen*):

- Max 8 brytere kan benyttes. Disse må være brytere som enten trykker på museknappene, eller genererer tastetrykk fra 0 til 8.
- Programmet virker også utmerket med mus (inkl. hodemus), rulleball eller pekeskjerm.
- En tilkoblet mikrofon (**Mikrofon** valget) gjør at Amøbe reagerer både på volum og frikative lyder (hemmelyder) som “sh” og “s”, samt litt på tonehøyde.
- En standard spill styrespak, gamepad eller liknende gir veldig mange valgmuligheter, etter som brukerne både kan trykke på knappene og bevege markøren.
- To Intellikeys trykkplate overlegg fins på Amøbe CD-en, sammen med Overlay Sender og et utskriftsprogram. Bruk ev. Overlay Sender for å hente et overlegg før du starter Amøbe.

**Av og til skjer det ting når brukeren trykker på en mus/tast/ bryter, av og til når han slipper den, og noen ganger når brukeren holder den nede. Å flytte markøren (selv om du ikke alltid ser at det skjer) gir alltid et resultat. Du kan til og med trykke flere brytere/knapper/taster samtidig!**

**Sensory Serien** er en serie underholdende treningsprogrammer for hjem og skole med høy kvalitet både på innhold og utforming. Serien omfatter stimulering, aktivitetstrening og begreptrening for svaktfungerende.

Programmene kjøres på PC med min. VGA grafikk og Windows 98 og nyere, og kan styres med mus, tastatur, rulleball, trykkplate, pekeskjerm eller brytere. I serien er det hittil 12 norske programmer.

© 2001 Sensory Software Ltd.

Norske versjoner ved NorMedia AS, P.b. 24, 1451 Nesoddtangen.  
Tlf. 66 915440. Faks 66 912045. kontakt@normedia.no www.normedia.no