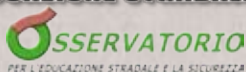


Aggiornamento 2009

DRIVE

IL VIDEOGIOCO DELL'EDUCAZIONE STRADALE



Regione Emilia-Romagna
Assessorato Mobilità e Trasporti

SCHEDE AGGIORNATE



La sezione **'Manuale Ipertestuale'** è stata aggiornata e perfezionata generalmente.

Sono state modificate in particolare le schede relative alla patente a punti e al tasso alcolemico. Sono state inoltre riviste le schede sulla sospensione/revoca della patente e sui veicoli utilizzabili col Certificato di Guida (Patentino).

GUIDARE BENE



È stato aggiunto l'ipertesto **"GUIDARE BENE"**, accessibile direttamente dal **MENU INSTALLAZIONE** del cd-rom. Pensato specialmente per la scuola secondaria, contiene molte schede multimediali su temi di estrema importanza durante la guida:

- **COMPORAMENTI ALLA GUIDA**
- **VELOCITÀ**
- **PRECEDENZA**
- **SORPASSO**
- **DISTANZA DI SICUREZZA**
- **TEST INTERATTIVO DISTANZA DI SICUREZZA**
- **ALCOL E GUIDA** (con animazioni 3D interattive)
- **MOBILITÀ SOSTENIBILE**



Cliccando una voce nel **MENU ARGOMENTI** si entra nella sezione corrispondente.

Per muoversi tra le varie pagine bisogna cliccare le frecce in fondo allo schermo. Per tornare al **MENU**, cliccare **TORNA AL MENU**.

Cliccando **ESCI**, invece, si torna al **MENU INSTALLAZIONE** del cd-rom.

GUIDA IN STATO DI EBBREZZA



Il "SIMULATORE DI GUIDA - ALCOL" è un vero e proprio videogioco 3D, pensato per la scuola secondaria (in particolare secondo grado), nel quale si cerca di ottenere il miglior punteggio, raccogliendo i bonus lungo il percorso e evitando di commettere infrazioni al codice stradale.

Dopo la schermata di copertina, nella quale si prosegue premendo il tasto **INIZIA**, si entra nel menu di **SELEZIONE VEICOLO**. Cliccando i tasti **FRECCIA a sinistra e destra** si seleziona il veicolo, del quale si possono vedere le caratteristiche nella tabella in basso. Si possono scegliere diversi veicoli da guidare, tra scooter, moto, utilitarie, berline, SUV. E successivamente scegliere la quantità di alcol che si intende simulare. Cliccando **OK** si effettua la scelta.

Nella schermata successiva si definiscono le **CONDIZIONI PSICOFISICHE**, cioè la quantità e il tipo di alcolici che il conducente ingerisce.

Cliccando i tasti **FRECCIA a sinistra e a destra** si seleziona il tipo di alcolico. Cliccando la **FRECCIA rivolta verso il basso** si aggiunge l'alcolico selezionato a quelli ingeriti dal personaggio. Cliccando la **FRECCIA rivolta verso l'alto** si toglie l'alcolico selezionato (es. selezionare BIRRA e poi cliccare la freccia rivolta verso l'alto per togliere una birra dal pannello). A destra, il personaggio cambierà il proprio atteggiamento in tempo reale a seconda dell'alcol ingerito, del proprio peso e della risultante alcolemia.

Cliccando **OK**, dopo un breve caricamento, appare sullo schermo una tastiera che mostra quali pulsanti usare per controllare il veicolo.

Nella **SIMULAZIONE**, la visuale 3D varierà a seconda del tasso alcolemico raggiunto, con riduzione del campo visivo, sdoppiamento della vista, ritardo nel controllo del veicolo e nella percezione del pericolo.

L'obiettivo è raccogliere le 10 stelle bonus lungo il percorso. Senza collassare e senza schiantarsi contro un muro o un altro veicolo.