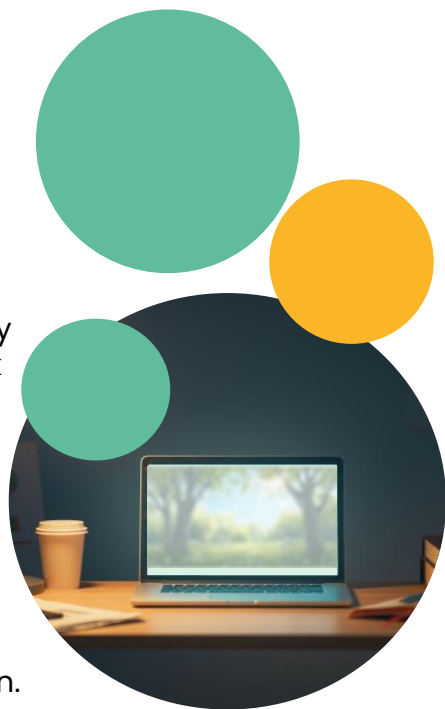


Zöld Szieszta

AI-ALAPÚ KOMOLY JÁTÉK

A **mesterséges intelligencia (AI)** lehetővé teszi, hogy a gépek tanuljanak, alkalmazkodó képesek legyenek és elvégezzék azokat a feladatokat, amelyekhez általában emberi intelligencia szükséges forradalmasítva az iparágakat az automatizálás, az adatelemzés és a döntéshozatal révén.

A **Zöld Szieszta** komoly játék **AI-t** használ **helyváltoztatáshoz** és **navigációhoz**, valamint a **segédként működő és a szövegfelolvasót (TTS)** támogató **szoftverágens** felépítéséhez a hozzáférhetőség és az interakció fokozása érdekében.



TÖBBNYELVŰ KOMOLY JÁTÉK

A játék többnyelvű támogatással valósult meg. A játékban található összes szöveg az Európai Unió öt nyelvén elérhető, melyek: **angol, horvát, spanyol, magyar** és **francia**.



ZÖLD TÉMÁJÚ KOMOLY JÁTÉK

Papír-, műanyag- és szerves hulladékgazdálkodás

Ez a komoly játék a hulladékgazdálkodás körül forog. A **Zöld Szieszta** a játékosokat egy délutáni szunyókálás közben egy zöld álomba kalauzolja el, ahol három különböző álomvilág fedezhető fel: a **Papír-**, a **Műanyag-** és a **Szerves Hulladék Álom**.

Minden álomban tanulhatunk a megfelelő hulladékártalmatlanítási gyakorlatokról. A felhasználók összegyűjtik az újrahasznosítható hulladékot, és új, hasznos tárgyakká alakítják át. A nem újrahasznosítható hulladékot eltávolítják, és köddé válik.

A játék „**zöld titkokat**” is tartalmaz – ezek interaktív tárgyak, amelyek értékes ismereteket nyújtanak a hulladékgazdálkodásról, így a tanulás egyszerre vonzó és magával ragadó.



Co-funded by
the European Union

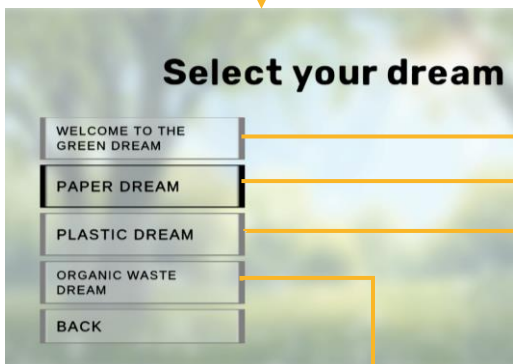
Projekt referencia: 2022-1-HR01-KA220-HED-000088675



Játékinformációk



- Felhasználói kézikönyv
- Kérdőívek
- Kredit
- A projektről



Üdvözlő álom, ahol megismerkedsz a játékkal



Az előrehaladás állapota



Konkrét elvégzendő feladat



Útmutató a lehetséges interakciókról

Ez minden álomban a feladatok elvégzését és a hasznos tárgyak létrehozását szimbolizálja

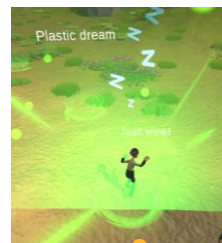


Üzenet a feladat sikeres elvégzéséről

A játékalapot elemteve



Az álomban lévő összes feladat elvégzése után teleportációs pontok jelennek meg másik álomba való átlépéshez

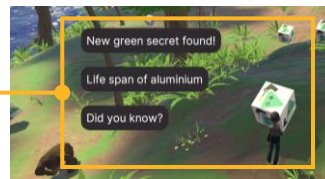


Teleportálás közben





Zöld titkot rejtő dobozok - folyamatosan pörögnek. Lépj kapcsolatba velük, és szerezz némi zöld ismetetet



Az Esc billentyű megnyomásával a Szünet képernyőre váltasz



A főképernyőn a Kilépés gomb megnyomásával jutunk el a profilok kezeléséhez

A JÁTÉK LETÖLTÉSE ÉS TOVÁBBI INFORMÁCIÓK::

<https://sociallab.fer.hr/play2green/games/green-siesta/>



UDL IRÁNYELVEK

A Zöld Szieszta komoly játék

26 univerzális tanulási tervezési irányelvet (UDL) valósít meg.

Az irányelvek többféle tervezési eszközt kínálnak három pillérhez kapcsolódóan: Elkötelezettség, Megjelenítés, és Cselekvés - Kifejezés.

Az ELKÖTELEZETTSÉG többféle eszköze

A felhasználók választhatnak egy kezdő és további három pálya között melyek a műanyag, papír vagy szerves

1 hulladékgazdálkodás.

A tananyag három hulladékgazdálkodási témakörre van bontva.

2

A felhasználó létrehozhatja saját felhasználói profilját, mellyel megváltoztatja a főszereplő nevét, és elmentheti a játékban elért eredményeit és előrehaladását.

3

A játék nagymértékben párbeszédre és történetmesélésre épül.

4

5

Van egy NPC, akit segítségül hívhatunk, ha szükség van rá.

Egy bizonyos feladat befejezésekor az NPC-k motivációs üzeneteket küldenek.

6

A játékost előrehaladási jelentések emlékeztetik arra, hogy mely feladatokat és szórakoztató tényeket érintette már és fejezte be.

7

Több NPC is van, akik kísérőként és ügynökként jelennek meg.

8



Co-funded by the European Union

Egy oktatóprogram is elérhető a felhasználó számára, amellyel megismerkedhet a történettel és a játék működésével.

9

Minden játékos profil nyomon követheti saját fejlődését egy adott szint vagy az általános fejlődés függvényében egy tanulási naplóban, amely tartalmazza a fejlődését és az erőfeszítések statisztikáját.

10

Egy irányítópult is elkészült, amely egyértelműen mutatja a felhasználó előrehaladását és annak statisztikáját.

11

A MEGJELENÍTÉS többféle eszköze

A felhasználó beállíthatja a hangerőt/grafikát/hangintenzitást.

12

Az audió beállításához ikonok érhetőek el a főmenüben.

13

Minden párbeszéd és hanganyag felirattal van ellátva.

14

Hangeffektusok kísérik a megoldott küldetéseket, a karakterek mozgását és a játékokban végrehajtott összes tevékenységet.

15

A játék öt nyelven (angol, horvát, spanyol, magyar és francia) érhető el.

16

Hanghatások kísérik a tananyagként szolgáló tényeket.

17

Van egy kezdő szint, amelyen a felhasználó megismerkedhet a környezettel és a játék működésével.

18

Több pálya van annak megfelelően, hogy milyen hulladékról szeretnél tanulni.

20

A játékban több NPC is szerepel, legtöbbjük narrátor, de van egy segéd, aki végig kalauzol a játékban.

19

A CSELEKVÉS – KÜLDETÉS többféle eszköze

A játék billentyűzettel többféleképpen is játszható (akár a WASD, akár a kurzormozgató billentyűkkel), emellett teljes egészében játszható csak a számítógépes egérrel vagy joystickkal is.

21

Az előrehaladásról és az összegyűjtött tárgyokról/tényekről jelentés készül, amely követhető egy „tanulási naplóban”.

22

Bármilyen kihívás elején világosan közöljük párbeszédés formában a felhasználóval az elvárásokat.

23

Mindegyik küldetéshez tartozik egy ellenőrző lista a felhasználó elvégzendő feladatairól.

24

A felhasználó százalékos formában láthatja az előrehaladását a játék során.

25

Az adott feladattól függően a felhasználó elkészíthet egy tárgyat, amely a jól elvégzett munkája jutalma.

26



Co-funded by the European Union