Beratung und Bezug bei:
*Medi*TECH Electronic GmbH
+49 (0)5130-97778-0
service@meditech.de
www.meditech.de

ZUKOR'S CARNIVAL™

"Zukor's Carnival bietet 10 Spiele von hoher Qualität in einer universell verwendbaren Umgebung und die umfassenden klinischen Funktionen unserer anderen Feedback-Spiele."

– Samuel Turcotte, Präsident & CTO, Zukor Interactive

Zukor's Carnival ist kein einzelnes Spiel, sondern vereint 10 Spiele in einem. Die Spiele basieren auf den einfachen, klassischen Attraktionen von Rummeln und Freizeitparks. Da diese Spiele in allen Altersgruppen und Kulturen bekannt und beliebt sind, eignet sich Zukor's Carnival für Männer, Frauen und Kinder jeden Alters weltweit.

Zukor's Carnival bietet Spiele mit einem einfachen Gameplay, mit tollen Grafiken und Spielgeräuschen sowie eine breite Palette an anpassbaren klinischen Optionen für Neuro- und Biofeedback-Training. Das Punktesystem beinhaltet auch eine optionale punktebasierte Entsperrung - der Spieler kann erst dann zum nächsten Spiel gehen, wenn eine vordefinierte Punktezahl erreicht wurde.

Zukor's Carnival's mit kurzweiligen, hochqualitativen Spielen eignet sich perfekt für alle Arten von Feedbacktraining und wird Ihren Patienten gefallen.



Voreingestellte Modalitäten & Modalitätseditor
Zukor's Carnival funktioniert mit allen Modalitäten von Neuro- und Biofeedbacktraining, einschließlich Z-Score, 3-Band "SMR" Neurofeedback, HRV, BVP, EKG, GSR, Atmung und Temperatur. Die bekanntesten Modalitäten sind bereits voreingestellt und können über eine einfache Liste ausgewählt werden.

Der Modalitätseditor von Zukor's Carnival erlaubt dem Trainer die Erstellung zusätzlicher Modalitäten, mit 1 bis 16 Ereignissen.



Block Buster: Klassisch


Triff den Ballon: Klassisch

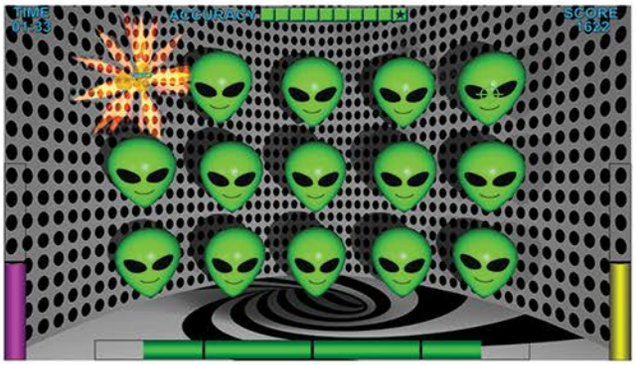


Ringe werfen: Klassisch

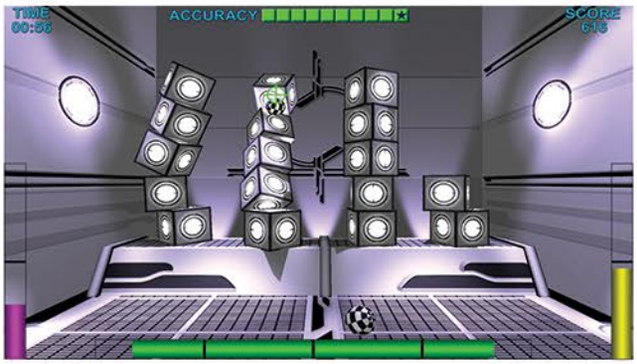

ClownTown: Klassisch



Fang den Ball: Klassisch



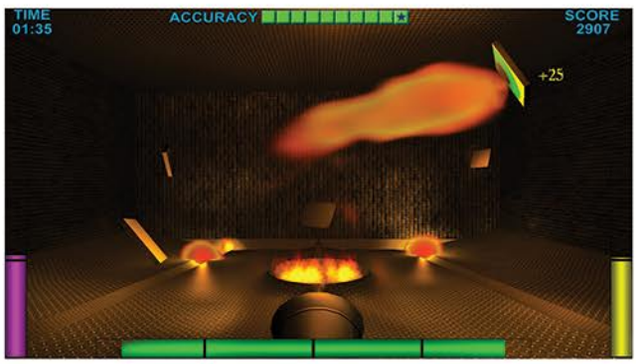
Triff den Ballon: Gesichter



Block Buster 2001



ClownTown: Verschwinde!!!



Fang den Ball: Inferno



Ringe werfen: Zero G



Optionen für auditorisches Feedback

Trainer können aus einer breiten Palette an hochqualitativen Sounds von Musikinstrumenten und synthetischen Quellen, einschließlich MIDI, auswählen.

Die Verzögerung für die Feedbackgeräusche kann in Millisekunden eingestellt werden. Die Lautstärke der Sounds kann unabhängig von den Umgebungsgeräuschen des Spiels angepasst werden.

Es gibt eine Option für "feedbackgesteuerte Lautstärke". Die Lautstärke hängt dann davon ab, wie gut ein Kriterium erfüllt wird.





Punktestände und punktebasierte Entsperrung

Die Spieler sammeln Punkte für die Erfüllung bestimmter Ereigniskriterien sowie Bonuspunkte für das Treffen von Zielen. Die Punktestände jeder Sitzung werden im Profil des Spielers gespeichert. Die Daten der Punktstände können als Screenshot oder als Excel-Datei gespeichert werden.

Das Punktesystem in Zukor's Carnival bietet eine optionale punktebasierte Entsperrung. Der Spieler kann erst dann zum nächsten Spiel gehen, wenn er eine vordefinierte Anzahl von Punkten erreicht hat. Die benötigte Punktezahl zur Entsperrung von Spielen kann vom Trainer geändert werden und sogar für jeden Spieler verschieden sein, falls gewünscht.

Diese hochmotivierende Funktion stellt einen großen Anreiz für die Spieler dar, sich während des Trainings zu konzentrieren und auch zum nächsten Termin zu erscheinen, besonders da die 10 Spiele in Zukor's Carnival so unterschiedlich und visuell ansprechend gestaltet sind.



Optionen für Phase / Sitzung

Trainer können die Anzahl der Phasen pro Sitzung, die Länge jeder Phase und optional den Autostart der nächsten Phase in einem bestimmten Zeitintervall einstellen.

Patientenprofile

Zukor's Carnival verwendet Profile, um die Einstellungen und Punktestände jedes Spielers zu speichern. Wenn der Spieler die nächste Sitzung beginnt, kann der Trainer genau dort weitermachen, wo er aufgehört hat.

Jedes Profil enthält außerdem eine Funktion für "Spitznamen", so dass die Spieler einen lustigen Spitznamen auswählen können, der auf der Anzeige des Punktestands gezeigt wird.

