



EIN FEEDBACK-SPIEL DER NÄCHSTEN GENERATION! FÜR NEUROFEEDBACK UND BIOFEEDBACK

Zukor's Grind ist ein Feedback-Spiel der neuesten Generation zur Nutzung mit Neuro- und Biofeedback. Es wurde von professionellen Spieleentwicklern unter Anleitung von Medizinerinnen entwickelt.

Zukor's Grind hilft Trainern aus dem Bereich Bio- und Neurofeedback, indem es ein noch nie dagewesenes Niveau der Kontrolle der Feedback-Erfahrung des Patienten bietet und so die Effektivität des Trainings und die Motivation der Teilnehmer erhöht.

Zukor's Grind's Die auf Jugendliche zugeschnittenen Grafiken und die Skateboard-Thematik von Zukor's Grind sind perfekt für Teenager, Kinder, junge Erwachsene und alle Junggebliebenen geeignet.

"Die Bindung an das Feedback ist der Schlüssel für gute Ergebnisse des Neurofeedbacks. In vielen Fällen schafft Zukor's Grind das besser als andere Feedback-Spiele oder -Filme."

– Ed Hamlin, PhD
 Gründer und klinischer Leiter
 Institute for Applied Neuroscience

"Zukor's Grind ist ein Quantensprung im Bereich der Feedback-Spiele."

– Allen Novian, PhD, LMFT, LPC
 Novian Counseling & Neuroeducation
 Leitender klinischer Berater von Zukor Interactive



Sekundäre Aktionen im Spiel

Zusätzlich zu den drei Ereignissen, die den primären Aktionen in Zukor's Grind zugeordnet werden können, kann der Trainer bis zu zwölf sekundäre Aktionen einsetzen.

Es gibt 16 visuelle Effekte, die für jede sekundäre Aktion auf den Skater angewendet werden können, wie aus dem Skateboard aufsteigende Flammen oder Blasen, ein farbiger Scheinwerfer etc. Jede sekundäre Aktion kann als diskret oder proportional definiert werden.

...und 10 weitere Effekte



Energie



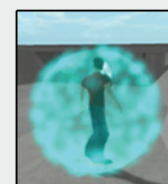
Blasen



Scheinwerfer



Drahtgitter



Energie-Sphäre



Flammen



Effekt aus



Effekt an



EIN FEEDBACK-SPIEL DER NÄCHSTEN GENERATION! FÜR NEUROFEEDBACK UND BIOFEEDBACK

Charaktere und Level

Zukor's Grind enthält zahlreiche Level und Charaktere, einschließlich Bonus-Charaktere, die der Trainer jederzeit aktivieren kann. Diese Charaktere sind eine effektive Möglichkeit, um den Teilnehmer für das Erreichen bestimmter Behandlungsziele zu belohnen.



Optionen für akustisches Feedback

Trainer können aus einer großen Sammlung von Instrumentenklängen sowie synthetischen Sounds von sehr guter Qualität in hoher und niedriger Tonlage auswählen. Auch MIDI-Sounds können genutzt werden. Trainer können die Verzögerung von Belohnungsklänge auf Millisekunden genau einstellen.

Auch die Lautstärke der Belohnungsklänge kann separat von den Umgebungsgläuschen des Spiels eingestellt werden. Zusammen bietet dies eine vollständige Kontrolle über die akustische Erfahrung des Teilnehmers.



Spielstände

Die Teilnehmer können Punkte für die Einhaltung bestimmter Kriterien und Bonuspunkte für Skateboard-Tricks sammeln. Diese werden für jede Sitzung im Profil des Teilnehmers gespeichert. Die Anzeige der Spielstände kann als Screenshot oder Excel-Datei gespeichert werden.



Optionen für Spielgegenstände

- statisch, zufällig, additiv, subtraktiv

Das Spiel kann durch die Änderung der Anzahl von Spielobjekten weitreichend verändert werden. Der Trainer kann so die visuelle Stimulation des Spiels an das Feedback-Protokoll anpassen.

Die Spielgegenstände können sich statisch (ändern sich niemals), zufällig (ändern sich in jedem Trainingsabschnitt), additiv (Gegenstände erscheinen im Laufe des Spiels) oder subtraktiv (Gegenstände verschwinden im Laufe des Spiels) verhalten.



Objekt An

Objekt Aus

Voreingestellte und selbst erstellte Ausführungsarten

Zukor's Grind enthält Voreinstellungen zur Ausführung der häufigsten Modalitäten, die aus einem Dropdown-Menü ausgewählt werden können.

Zukor's Grind kann mit allen Modalitäten für Neuro- oder Biofeedback ausgeführt werden, einschließlich 3-Band "SMR" Neurofeedback, Z-Score, HEG, HRV, BVP, EKG, Hautleitwert, Atmung und Temperatur. Der Editor ermöglicht die Erstellung zusätzlicher Ausführungsarten zur Nutzung mit Zukor's Grind.



Profile für Trainierende

Zukor's Grind nutzt Profile, um die Einstellungen und Spielstände jedes Teilnehmers zu speichern. So kann der Trainer die nächste Sitzung genau dort beginnen, wo die letzte endete. Die Profile erlauben auch das Vergeben von Spitznamen. Jeder Teilnehmer kann einen lustigen Spitznamen wählen, der dann in der Anzeige der Spielstände erscheint.

Optionen für Phasen und Sitzungen

Trainer können die Anzahl der Phasen pro Sitzung, die Länge jeder Phase und den Autostart der nächsten Phase im Handumdrehen einstellen.