



Kostenloses Training! Kostenloser Support bei der Installation! Kostenlose Aktualisierungen!



**EIN WEITERES
FEEDBACK-SPIEL
DER NÄCHSTEN GENERATION!**
NEUROFEEDBACK & BIOFEEDBACK

"Ein lila Drache, das Flugzeug des Roten Barons, die SR-71 Blackbird und 37 weitere.

Zukor's Air ist geeignet für jedermann - Männer, Frauen, Jungen, Mädchen und Kinder."

- Samuel Turcotte, President & CTO, Zukor Interactive

Zukor's Air ist ein Feedback-Spiel mit einer Flugumgebung und hochqualitativen Flugzeugen, Tieren und Fantasiewesen. Es wurde für eine breite Spanne von Personen konzipiert, einschließlich Männer, Frauen, Jungen, Mädchen und Kinder jeden Alters.

Das Gameplay von **Zukor's Air** ist einfach und zentral ausgerichtet und erlaubt das Fliegen durch Ringe oder andere Ziele, um Punkte zu sammeln. Der Spieler erhält Punkte, wenn er die Kriterien von Ereignissen, die der Trainer in der Software des Feedbacksystems einstellt, erfüllt. Sie erhalten auch Punkte, wenn sie durch Ringe oder andere Ziele fliegen.

Zukor's Air kann vielfältig angepasst werden, um dem Protokoll des Trainers oder des Spielers zu entsprechen. Die Flugumgebung kann minimal gestaltet sein - mit einem Flug über wunderschönes, leicht bewegtes Wasser und umgeben von Wolken. Alternativ kann der Flug über Inseln oder Eisberge erfolgen, mit oder ohne Schiffe oder andere Flugobjekte.

Das Flugmuster in **Zukor's Air** ist immer wieder einzigartig und folgt keinem festgelegten Pfad. Es funktioniert mit allen Ausführungsarten von Biofeedback und Neurofeedback und nutzt bis zu 16 Ereignisse. Die Ereignisse können entweder primäre Aktionen des Spiels, wie Fluggenauigkeit, oder sekundäre visuelle Effekte, wie Blasen, Energieblitze, Rauch, Flammen, Dunkelheit und andere betreffen.

Zukor's Air erfüllt all Ihre Anforderungen an das Neuro- oder Biofeedback-Training. Und: Ihre Patienten werden es lieben!

Beispiele der 40 enthaltenen Flugobjekte:



Umgebungsszenarien

Trainer können aus drei Szenarien auswählen: Nur Wasser, Eisberge und Inseln. Die Szenarien mit Eisbergen und Inseln enthalten eine vielfältige Zusammenstellung von Inseln, die in zufälliger Abfolge und Ort erscheinen. Der Trainer kann die Anzahl der Eisberge und Inseln verändern oder die Anzahl für jede Spielphase automatisch erhöhen oder verringern lassen.



Nur Wasser



Inseln



Eisberge

Punktebasierte Freischaltung

Zukor's Air ermöglicht die optionale, auf Punkten basierende Entsperrung von Flugobjekten. Für jeden neuen Spieler ist ein Flugobjekt aus jeder der drei Kategorien verfügbar: 1 Flugzeug, 1 Tier und 1 Fantasiewesen. Nachdem eine bestimmte Anzahl von Punkten erreicht wurde, wird für den Spieler ein weiteres Flugobjekt aus der gewählten Kategorie freigeschaltet. Die Anzahl der dafür nötigen Punkte kann vom Trainer einfach geändert werden und sogar für jeden Spieler unterschiedlich sein, falls gewünscht. Die Verwendung dieses Systems der punktebasierten Freischaltung ist ein starker Anreiz für die Spieler, sich während des Spiels zu konzentrieren und auch die nächste Trainingssitzung wahrzunehmen - vor allem, da die Flugobjekte in Zukor's Air so vielfältig und visuell ansprechend sind.



Sekundäre Spielaktionen

Zusätzlich zu den Ereignissen für die primären Aktionen im Spiel (Fluggenauigkeit und Punktestände) kann der Trainer auch Ereignisse für sekundäre Aktionen wie Drahtgitter oder Funken hinter dem Flugzeug, Tier oder Fantasiewesen sowie weitere interessante und lustige Effekte definieren.



Funken Hinten



Magische Haut

Und 4 weitere...

Voreinstellte Modalitäten & Modalitätseditor

Zukor's Air enthält Voreinstellungen für die wichtigsten Modalitäten, welche über eine einfache Auswahlliste ausgewählt werden können.

Zukor's Air kann mit allen Neurofeedback- und Biofeedback-Modalitäten ausgeführt werden, einschließlich 3-Band SMR Neurofeedback, Z-Score, HRV, BVP, EKG, GSR, Atmung und Temperatur.

Der Modalitätseditor von Zukor's Air erlaubt dem Trainer die Erstellung zusätzlicher Modalitäten zur Verwendung im Spiel.



Option für Ich-Perspektive

Zukor's Air kann auch aus der Ich-Perspektive gespielt werden, entweder im Flugzeug oder als fliegendes Alien, von dem nur die ausgestreckten Arme - im "Superman"-Stil - zu sehen sind.

Alternativ kann im Feedback-Spiel ganz auf Flugobjekte verzichtet werden.



Im Flugzeug



"Superman-Stil."