Pannon Egyetem Műszaki informatika kar

VR játék fejlesztése memória javításra

Szakdolgozat

Témavezető: Készítette:

Szabó Patrícia Vörös Bálint Miklós

Bevezető:

**Feladat leírása**

A projekt során egy videójátékot szeretnék készíteni, amely a memória javítására szolgál.

A játék elkészítésének szükségességét abban látom, hogy az emberi memória az idő előrehaladtával egyre romlik, aminek köszönhetően időskorban kialakulhat Alzheimer-kór, illetve demencia is rosszabb esetekben.

Emlékeink tesznek olyanná minket, amilyenek vagyunk, formálnak minket, személyiségünket. Emlékeink elvesztése így olyan mintha saját életünkből veszítenénk el egy darabot. Ezért egyre több embert foglalkoztat a kérdés, hogy lehetséges a folyamat lassítása, illetve teljes mértékű megállítása. Mi magunk is tehetünk ennek megakadályozása érdekében különböző memória javító játékok segítségével.

Feladatom során szeretnék elkészíteni egy VR (Virtual Reality) segítségével megvalósított játékot, amiben többféle memória javítására szolgáló játékgyűjtemény létrehozása a kitűzött célom. A játékok különböző nehézségi szinteken lesznek elérhetőek könnyített mindenki számára könnyedén megoldható feladatoktól nehezebb komplexebb feladatokig, amik egyre több odafigyelést, illetve memorizálást igényelnek. A játékok egy virtuális térben lesznek elérhetőek, amiben a kontrollerek segítségével vándorolhatunk, illetve azok segítségével válaszhatjuk ki a kívánt játékot, emellett a nehézségi szintet is. Az eredményeket egy Scoreboard segítségével eltárolhatjuk, illetve nyomon követjük memóriánk javulását is ennek segítségével. Az eredmények nehézségi szint szerint lesznek elosztva így még részletesebb eredményt kaphatunk a javulásról illetve a romlásról is.