

## GAME - 3D VIRTUÁLNY SVET MANUÁL





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Erasmus+ 2019-1-PL01-KA201-064865

## Obsah

<b>O PROJEKTE</b>	3
<b>VYTVORENIE ÚČTU</b>	4
<b>INŠTALÁCIA A POČIATOČNÁ KONFIGURÁCIA</b>	4
<b>PRIPOJENIE K 3D SVETU</b>	7
<b>OBJEKT HUD</b>	9
<b>VZDELÁVACIE MODULY</b>	11
<b>SCENÁRE</b>	12
<b>OVLÁDACIE PRVKY 3D PREHLIADAČA</b>	14
Ovládanie pohybu a kamery	14
Navigácia	16
Inventár	16
Úprava vzhľadu	17
Komunikácia	19
<b>ĎALŠIE ZDROJE</b>	21



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Erasmus+ 2019-1-PL01-KA201-064865

## O PROJEKTE

Klíma školy a triedy do značnej miery ovplyvňuje celkové výsledky práce školy, motiváciu, pracovný výkon, spokojnosť zamestnancov a žiakov (nepriamo aj rodičov) so školou. Ovplyvňuje aj spôsob, akým učiteľ komunikuje so svojimi žiakmi, a vytvára vzťahy medzi učiteľmi a žiakmi. Budovanie vzťahu učiteľa a žiaka závisí od schopnosti učiteľov preberať ich bezprostrednosť, humor, schopnosť počúvať, prijímať či akceptovať.

### Hlavné ciele hry GAME možno definovať takto:

**OBJ1:** Zlepšiť prístup učiteľov k odbornej príprave v oblasti SEBD, vytvoriť online hry a otvorené vzdelávacie zdroje prispôsobené potrebám učiteľov.

**CIEĽ2:** Zaviesť modernú metódu vzdelávania, ktorá umožní učiteľom flexibilne sa učiť, pokiaľ ide o získavanie zručností relevantných pre problematické správanie detí v neformálnom kontexte.

**OBJ3:** Umožniť obciam, poskytovateľom odborného vzdelávania a prípravy a združeniam zraniteľných/znevýhodnených skupín ponúkať kurzy pre rodičov alebo sociálnych pracovníkov s cieľom zlepšiť situáciu s problémovými deťmi.

**CIEĽ4:** Zabezpečiť udržateľnosť výsledkov projektu prostredníctvom aktívnej účasti.

### Intelektuálne výstupy

1. Výsledky vzdelávania založené na dôkazoch pre tému problémového správania detí
2. Učebné jednotky a materiály GAME
3. Online hra GAME
4. Znalostné zdroje pre kurz GAME

### O hre

Herná platforma určená na výučbu SBED pre študentov s možnosťou synchronného aj asynchronného školenia.

Scenáre vytvorené pre hru sú k dispozícii v angličtine, rumunčine, slovenčine, gréčtine a portugalčine:

#### 1. Úvod

#### 2. Problémy vo vzťahoch s dospelými

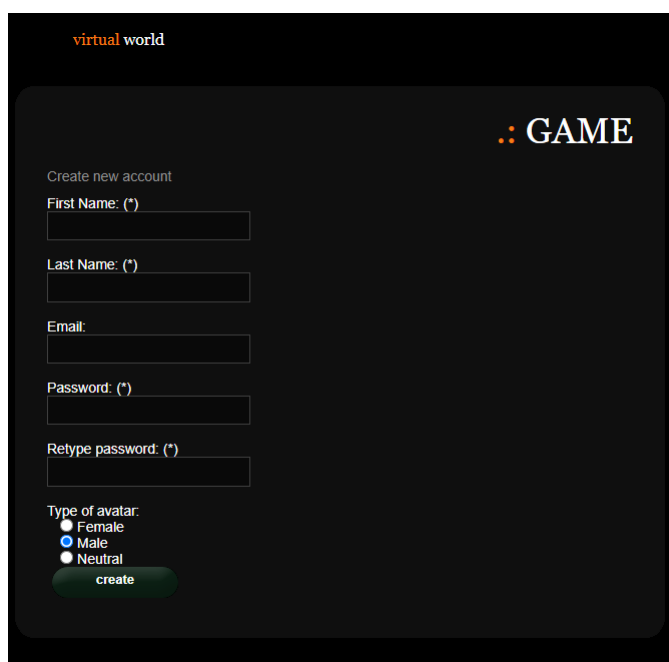
#### 3. Problémy vo vzťahoch s rovesníkmi

4. Problémy v interakcii so skupinou
5. Problémy so vzťahom k sebe samému
6. Problémy v úlohových situáciách

## VYTVORENIE ÚČTU

Tu si môžete vytvoriť účet avatara (meno, priezvisko, heslo):

[http://vrworld.sch.gr:9040/wifi/user/account/.](http://vrworld.sch.gr:9040/wifi/user/account/)



The screenshot shows a dark-themed web form for creating a new account. At the top left, it says 'virtual world' in orange. At the top right, there is a logo consisting of three dots followed by the word 'GAME' in white. Below the header, the text 'Create new account' is displayed. The form contains several input fields: 'First Name: (\*)', 'Last Name: (\*)', 'Email:', 'Password: (\*)', and 'Retype password: (\*)'. At the bottom, there is a section for 'Type of avatar' with three radio button options: 'Female', 'Male', and 'Neutral'. A green 'create' button is located at the bottom center of the form.

V prípade technickej podpory môžete poslať e-mail prostredníctvom nasledujúceho [formulára](#).

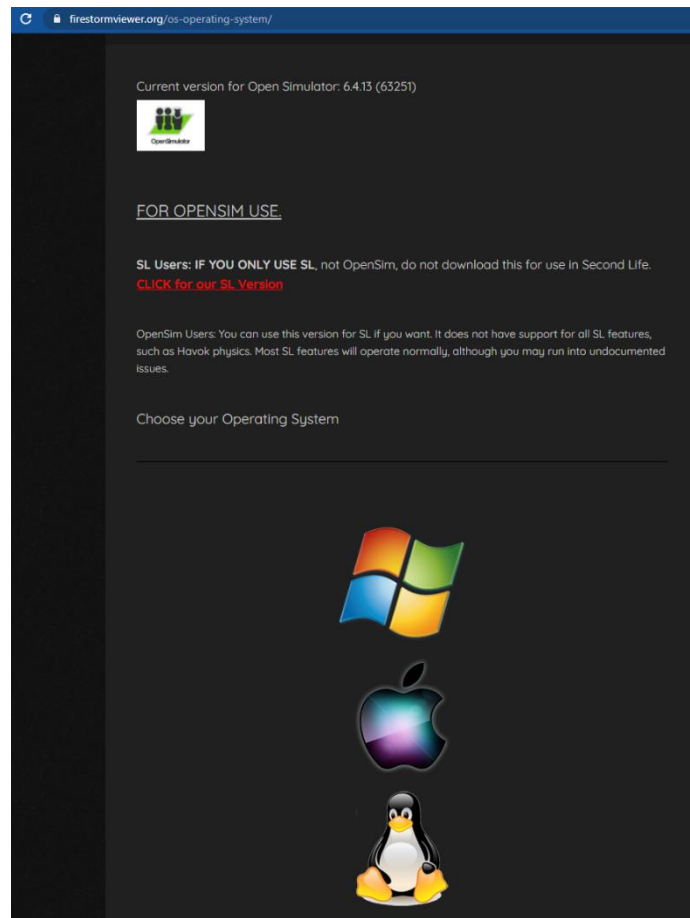
## INŠTALÁCIA A POČIATOČNÁ KONFIGURÁCIA

### INŠTALÁCIA 3D PREHLIADAČA

Ak sa chcete pripojiť k 3D svetu s týmto avатарom, potrebujete softvér 3D Viewer, napríklad Firestorm alebo Kokuu. Odporúčame používať Firestorm. Verziu pre OpenSim si môžete stiahnuť tu:

[https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/.](https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/)

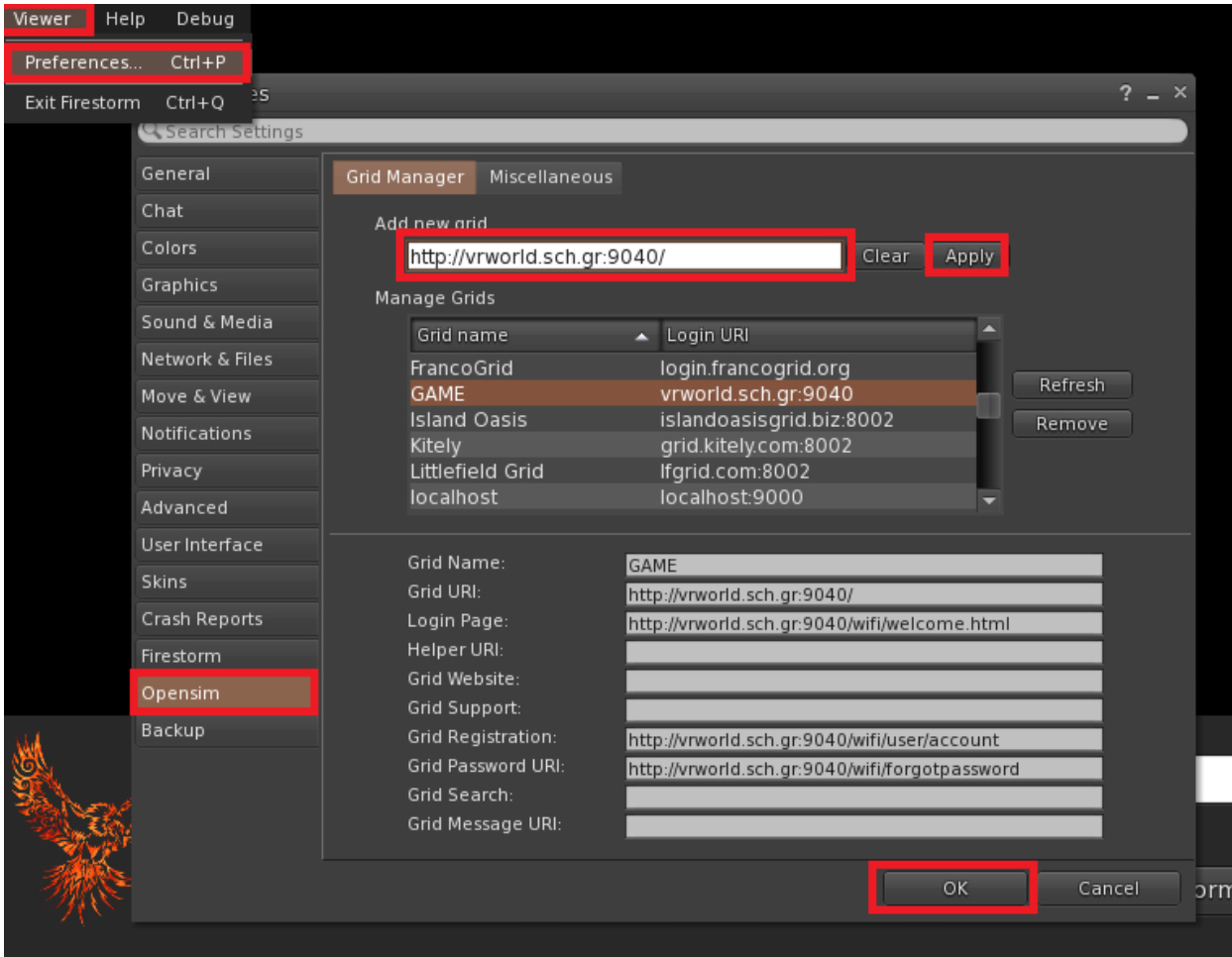
Vyberte svoj operačný systém a stiahnite si vhodnú verziu.



## PRIDAŤ GAME 3D SVET

Po stiahnutí, nainštalovaní a otvorení programu Firestorm je potrebné pridať hru 3D World do zoznamu dostupných cieľov (to urobíte len pred prvým pripojením):

1. Viewer -> Preferences -> OpenSim
2. Pridať novú mriežku: <http://vrworld.sch.gr:9040/> a potom kliknite na "Použiť" a "OK".



Viewer Help Debug

Preferences... Ctrl+P

Exit Firestorm Ctrl+Q 35

Search Settings

General Grid Manager Miscellaneous

Add new grid

Clear Apply

Manage Grids

Grid name	Login URI
FrancoGrid	login.francogrid.org
GAME	vrworld.sch.gr:9040
Island Oasis	islandoasisgrid.biz:8002
Kitely	grid.kitely.com:8002
Littlefield Grid	lfgrid.com:8002
localhost	localhost:9000

Refresh Remove

Grid Name: GAME

Grid URI: http://vrworld.sch.gr:9040/

Login Page: http://vrworld.sch.gr:9040/wifi/welcome.html

Helper URI:

Grid Website:

Grid Support:

Grid Registration: http://vrworld.sch.gr:9040/wifi/user/account

Grid Password URI: http://vrworld.sch.gr:9040/wifi/forgotpassword

Grid Search:

Grid Message URI:

OK Cancel

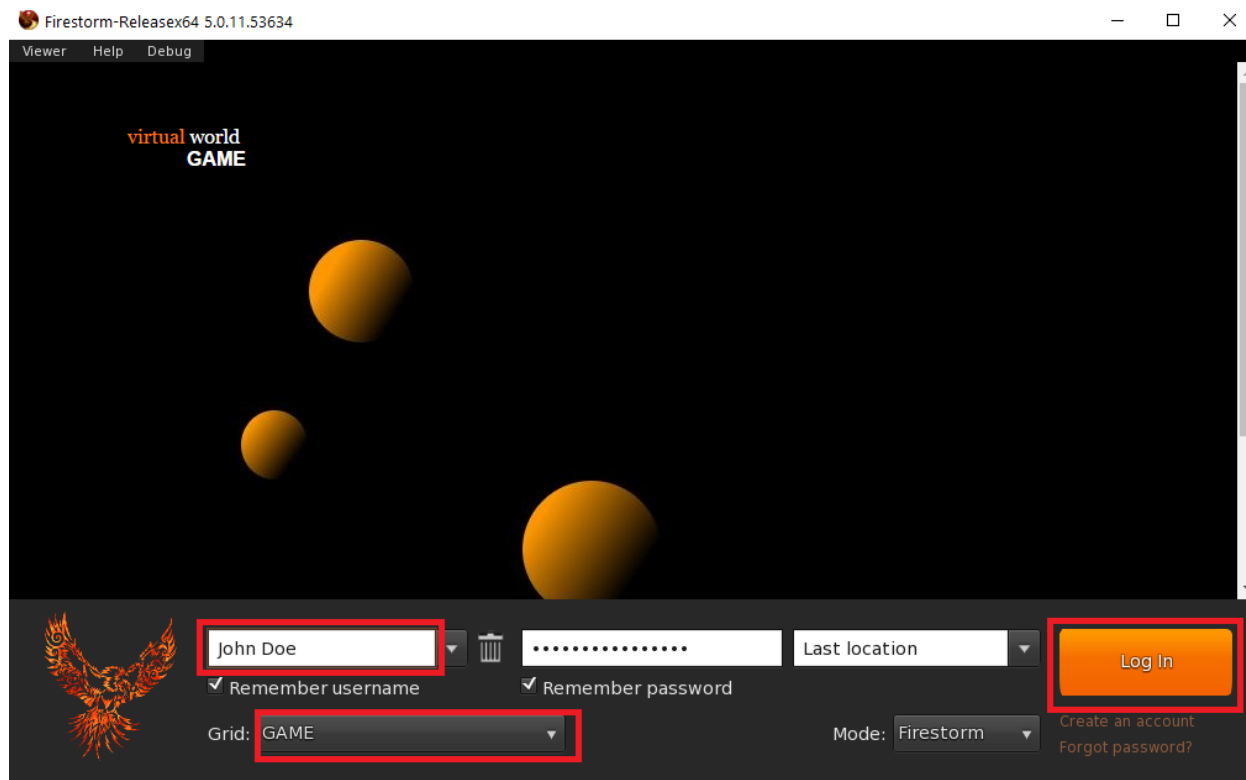


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Erasmus+ 2019-1-PL01-KA201-064865

## PRIPOJENIE K 3D SVETU

Použite svoje používateľské meno "Firstname Lastname" a heslo a z rozbaľovacej ponuky vyberte mriežku "GAME".  
Kliknutím na tlačidlo "Prihlásiť sa" vstúpte.



Po vytvorení spojenia sa ocitnete vo virtuálnom svete so svojím avатарom.



Vo vašej blízkosti sa nachádzajú informačné panely, ktoré vám poskytnú potrebné informácie na navigáciu po svete a účasť na vzdelávacích aktivitách.

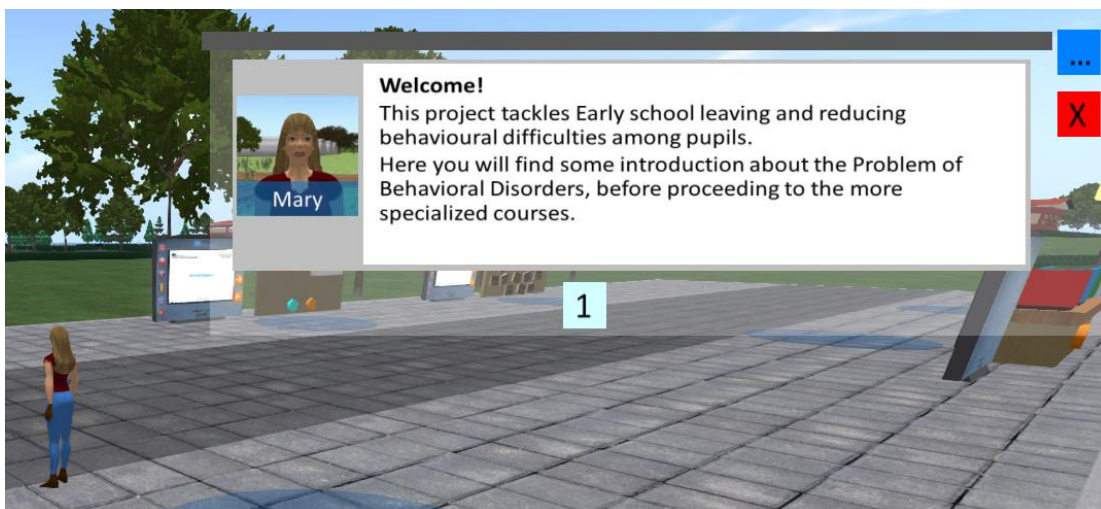
- Prvý panel s pokynmi vám poskytne základné ovládacie prvky na pohyb vašej postavy, ovládanie kamery, prispôbenie vzhľadu a komunikáciu s ostatnými používateľmi. Pre viac informácií si môžete preštudovať aj časť "OVLÁDANIE 3D SVETA" alebo externé odkazy na konci tohto dokumentu.
- Na druhom paneli s pokynmi nájdete kroky, ako si vziať a vybaviť **objekt HUD**. Tento objekt HUD je okno, ktoré sa zobrazí v pravom hornom rohu obrazovky počas vzdelávacích aktivít a zobrazuje informácie a možnosti dialógu. Po vybavení objektu HUD zostane s vaším avатарom aj po odhlásení z 3D sveta. Pri ďalšom vstupe do 3D sveta ho nemusíte vybavovať znova!

**Dôležité:** Ak nebudete postupovať podľa pokynov a nebudete mať vybavený objekt HUD, nebudete môcť komunikovať s postavami a vzdelávacími aktivitami vo svete!



## OBJEKT HUD

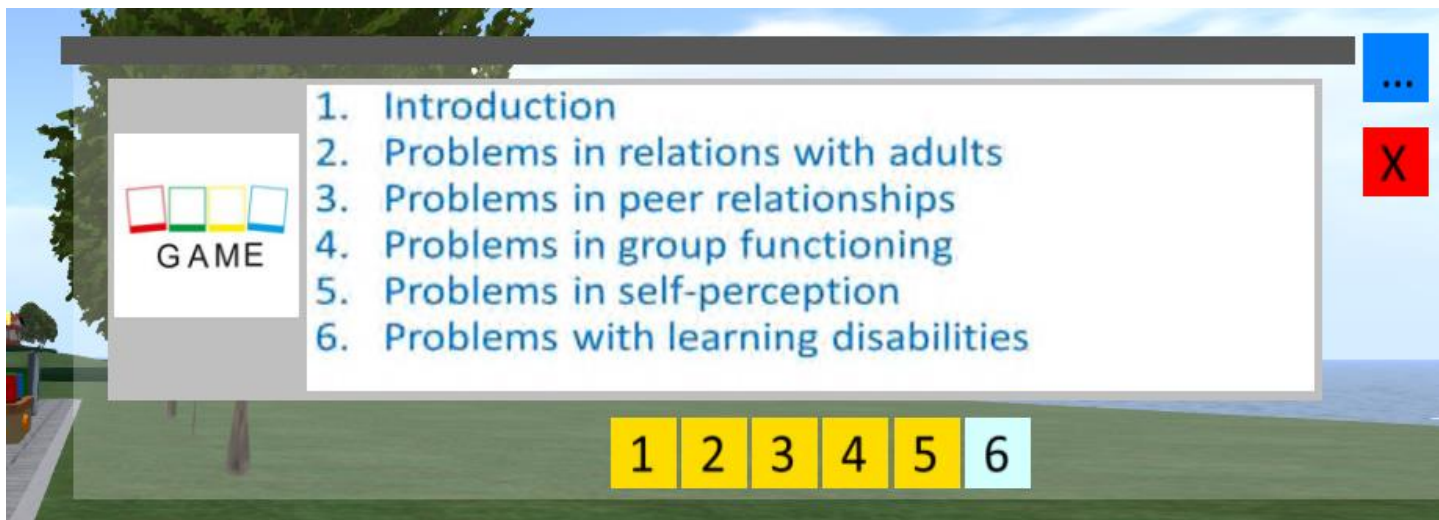
Mnohé scenáre obsahujú postavy ovládané skriptami, s ktorými môžete komunikovať. Tieto postavy sa k vám môžu priblížiť, keď sa k nim priblížite, ale vo väčšine prípadov musí používateľ na ne kliknúť, aby začal komunikáciu. Postavy NPC (Non-Player Characters) sú väčšinou študenti, s ktorými používateľ (ako Učiteľ) komunikuje. Diskusie s postavami, ako aj správy z hry (napríklad kvízové aktivity) sa väčšinou ovládajú prostredníctvom prvku HUD (Heads Up Display), ktorý sa zobrazuje v pravom hornom rohu obrazovky. Tento objekt HUD sa používateľom poskytuje počas výukových krokov po prvom vstupe do 3D sveta. Prvok HUD zobrazuje obrázok, ktorý predstavuje, kto hovorí (napr. študenti, učiteľ alebo hra), a ďalšie obrázky, ktoré zobrazujú správu, ktorá sa hovorí, a možné odpovede, ktorými možno reagovať. Dostupné možnosti sú spojené s číslom a pod nimi sú číselné tlačidlá na výber jednej z nich.



Objekt HUD nie je vždy viditeľný na obrazovke. Zobrazí sa, keď je potrebné zobraziť správu od postavy alebo z hry. V spodnej časti môže zobrazovať sériu očíslovaných tlačidiel, ktoré zodpovedajú možnostiam popísaným v texte vyššie.

Keď je objekt HUD otvorený a chcete ho zatvoriť, kliknite na červené tlačidlo vpravo hore. Automaticky sa opäť otvorí, keď je potrebné niečo zobraziť.

Modré tlačidlo je k dispozícii aj v pravom hornom rohu (je viditeľné, aj keď je objekt HUD zatvorený). Po kliknutí na toto tlačidlo sa zobrazí možnosť výberu jedného zo 6 modulov:

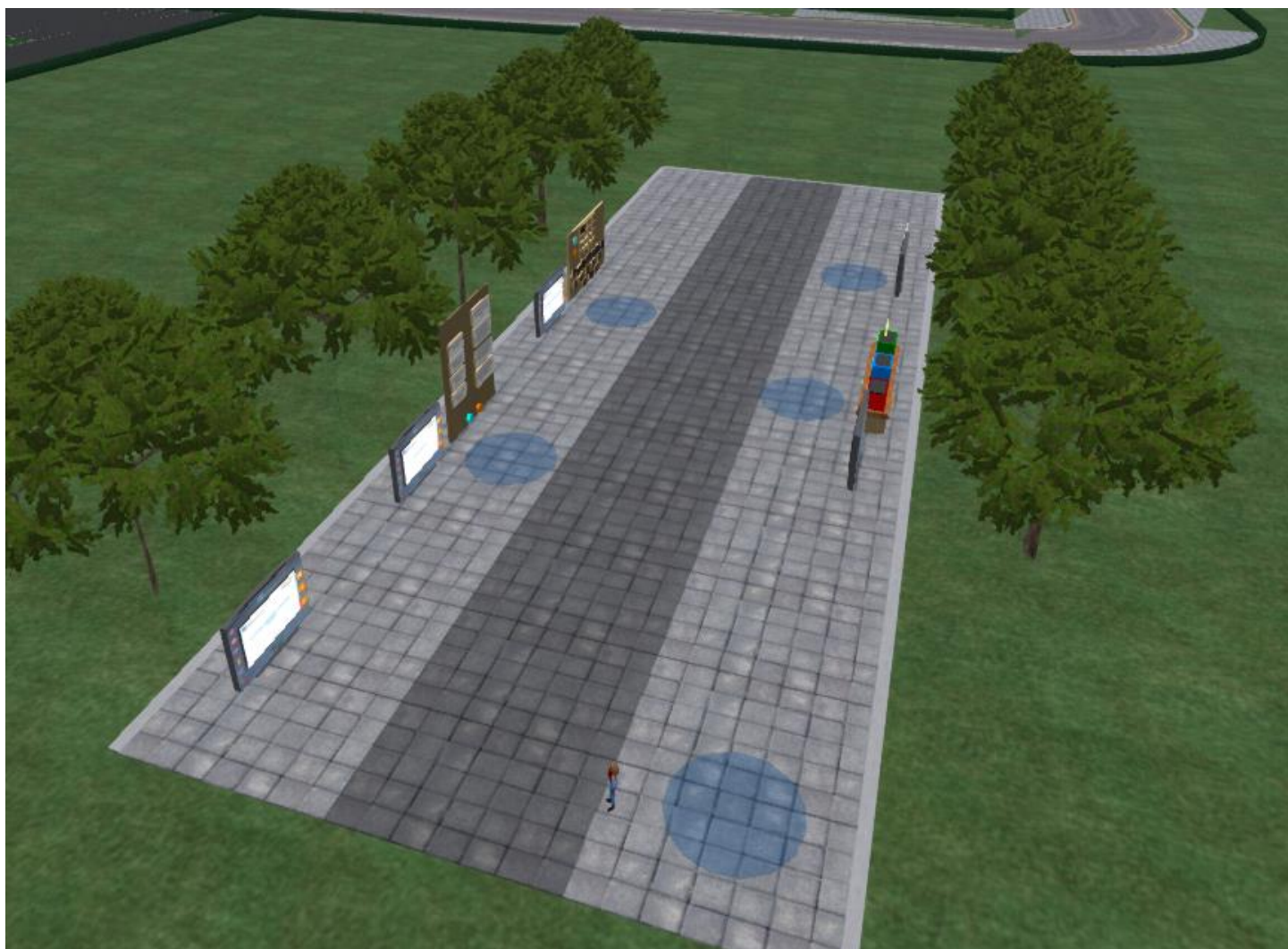


Keď si vyberiete jeden z modulov, dostanete možnosť ďalej vybrať jeden zo scenárov, ktoré obsahuje. Výberom scenára sa teleportujete na začiatok daného scenára.

Očíslované tlačidlá na výber modulu alebo scenára môžu mať inú farbu, ktorá označuje, že ste už daný scenár alebo modul absolvovali. Týmto spôsobom môžete kedykoľvek skontrolovať svoj postup v hre a to, či existujú scenáre, ktoré ste ešte nedokončili.

## VZDELÁVACIE MODULY

Úvodný modul sa nachádza vedľa štartovacej oblasti a poskytuje všeobecné informácie o poruchách správania.



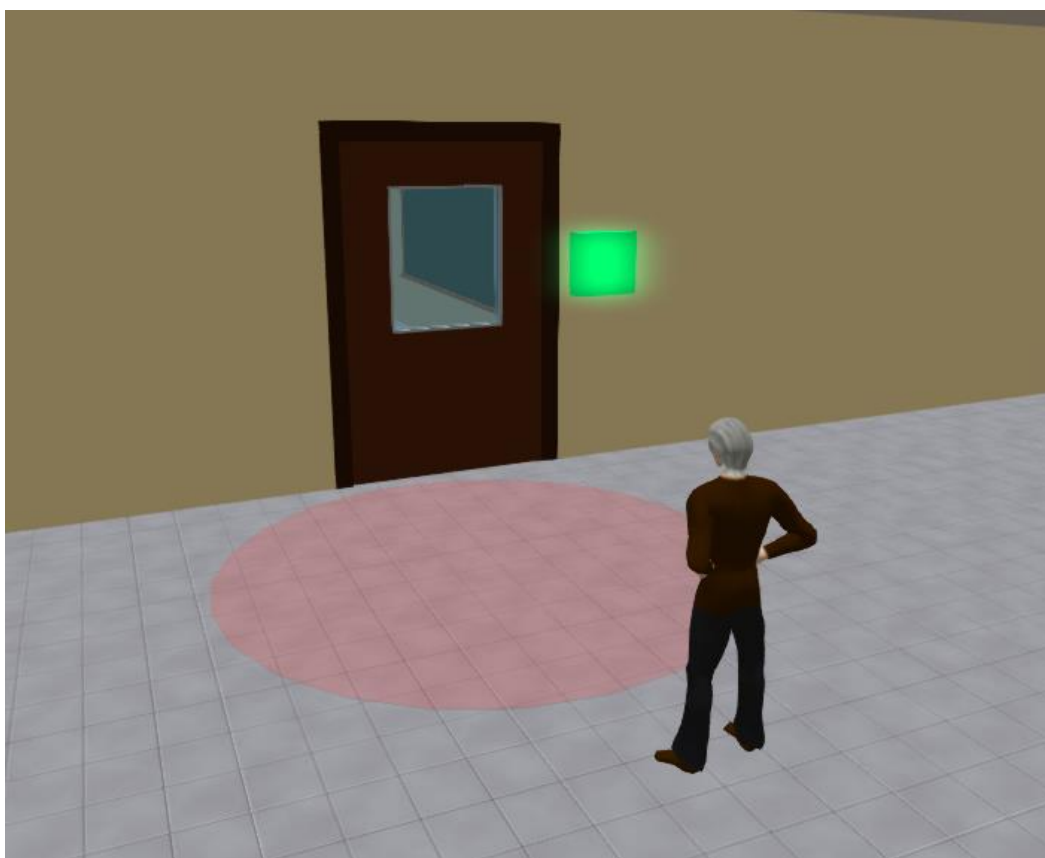
Po absolvovaní scenárov v úvodnom kurze môžu používatelia prechádzať svetom, ktorý pozostáva z rôznych školských budov, knižníc, športovísk, ihrísk a parkov. Scenáre sú roztrúsené v týchto oblastiach.

Modré tlačidlo na objekte HUD môžete použiť aj na prechod na konkrétne scenáre, ako je opísané v časti HUD tejto príručky.

## SCENÁRE

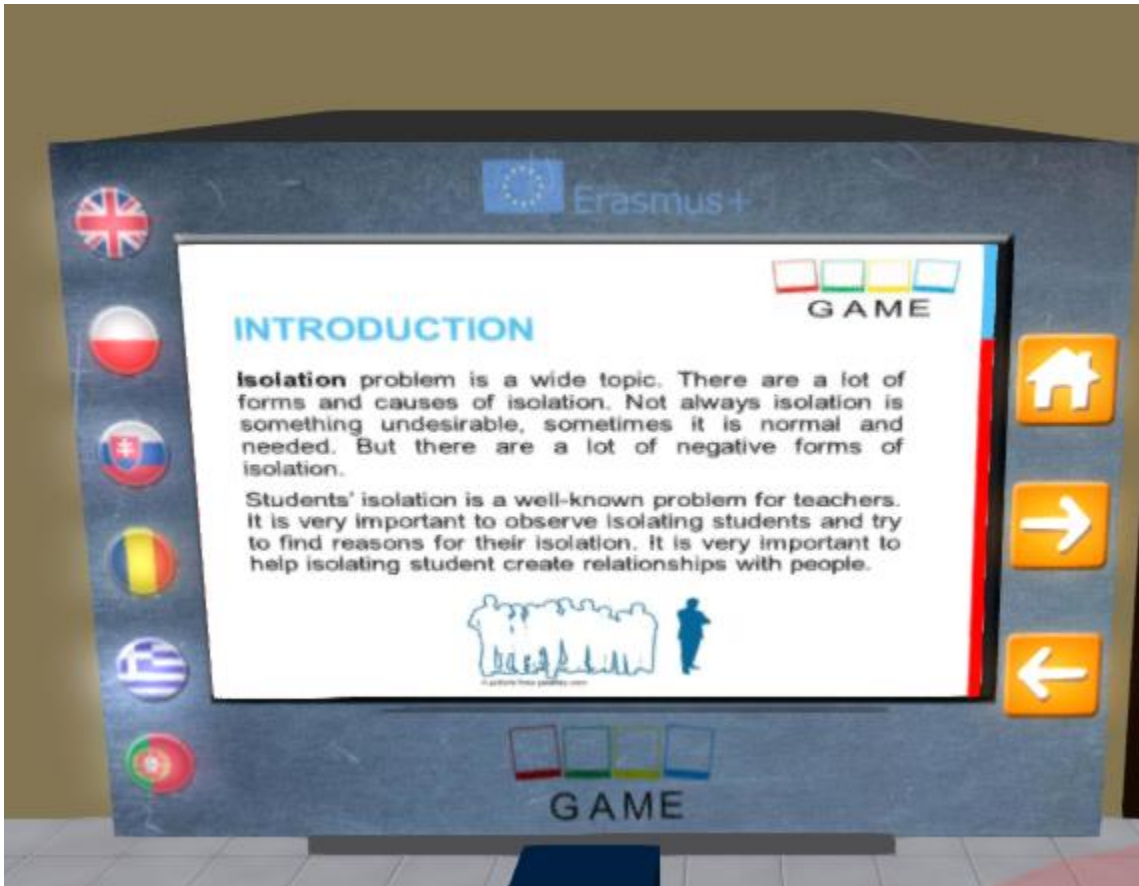
Na začiatku väčšiny scenárov sa na zemi nachádza farebný kruh, ktorý vám pomôže lokalizovať ho. Je to tiež miesto, kam ste teleportovaní, keď použijete príslušnú funkciu HUD na teleportovanie do scenára.

Pri väčšine scenárov by ste mali v blízkosti tohto kruhu vidieť zelený rámček. Na toto políčko musíte kliknúť, aby ste mohli začať scenár. Ak namiesto toho vidíte žlté políčko, znamená to, že v tomto konkrétnom scenári je práve zapojený iný používateľ, takže by ste sa k nemu mali vrátiť neskôr.



Po kliknutí na zelené tlačidlo a spustení scenára sa okolo vás môže objaviť jedno alebo viac modrých polí. Kliknutím na tieto modré políčka môžete pokračovať v scenári, napr. zobrazíť prezentačný panel alebo začať dialóg s NPC.

Prezentačný panel je hlavným spôsobom poskytovania teoretických materiálov používateľom. Obsahuje tlačidlá, ktoré umožňujú používateľom pohybovať sa po snímkach prezentácie, a tlačidlá, ktoré menia zvolený jazyk.



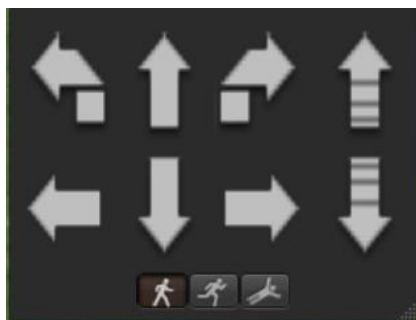
Ak sa scenár odohráva v rôznych oblastiach, ktoré nie sú blízko seba, používateľ je zvyčajne automaticky teleportovaný, keď je to potrebné na sledovanie scenára.

## OVLÁDACIE PRVKY 3D PREHLIADAČA

Nižšie sú uvedené všeobecné informácie o možnostiach programu Opensim prostredníctvom softvéru 3D Viewer Firestorm:

### OVLÁDANIE POHYBU A KAMERY

Jedným zo spôsobov, ako pohybovať avатарom a ovládať kameru, sú dve malé okná ponúkané prehliadačom ED Viewer, ktoré obsahujú všetky potrebné tlačidlá.



*Grafické ovládanie pohybu*

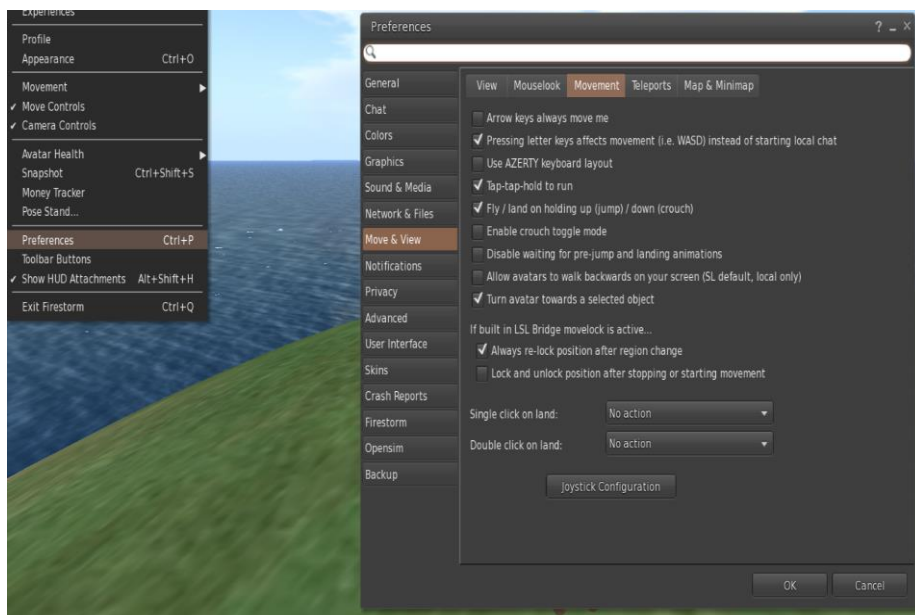


*Grafické ovládanie kamery*

Ak sa tieto okná nezobrazujú, môžete ich aktivovať v hornej ponuke:

- **Avatar > Ovládanie pohybu**
- **Avatar > Ovládanie kamery**

Nie je to jednoduchý spôsob, preto odporúčame použiť ovládanie pomocou klávesnice. Na pohyb môžete použiť klávesy so šípkami alebo klávesy WASD. Aby klávesy WASD fungovali správne, musíte ich povoliť v možnostiach predvolieb:



*Možnosti preferencií*

Pomocou klávesy F môžete spustiť režim Fly:

- Pomocou E môžete ísť vyššie
- Pomocou C môžete prejsť na nižšiu úroveň

MOVEMENT CONTROLS	
Key	Function
A or Left	Turn left
Shift-A or Shift-Left	Move left
C or PgDown	Crouch / Fly down
D or Right	Turn right
Shift-D or Shift-Right	Move right
E or PgUp	Jump/Fly up
F or Home	Fly on/off
S or Down	Walk backward
W or Up	Walk forward
Space	While moving, press Space for slow motion ( <b>WASD</b> must be enabled)

*Užitočné ovládacie prvky pre pohyb na klávesnici*

## CAMERA CONTROLS

Key	Function
Alt-up/down arrow	Zoom camera
Alt-left/right arrow	Rotate camera left/right
Alt-Ctrl-up/down arrow	Rotate camera up/down
Alt-Ctrl-Shift-arrows	Pan camera

## NAVIGÁCIA

Na navigáciu môžete použiť dva druhy máp:

### Svet > Minimapa

- Zobrazuje malú mapu, na ktorej môžete určiť svoju polohu a ktorá sa aktualizuje podľa pohybu Avatara.
- Funguje ako kompas
- Pomocou tejto mapy **sa** môžete **teleportovať** do iného bodu dvojitým kliknutím na požadované miesto.

### Svet > Mapa sveta

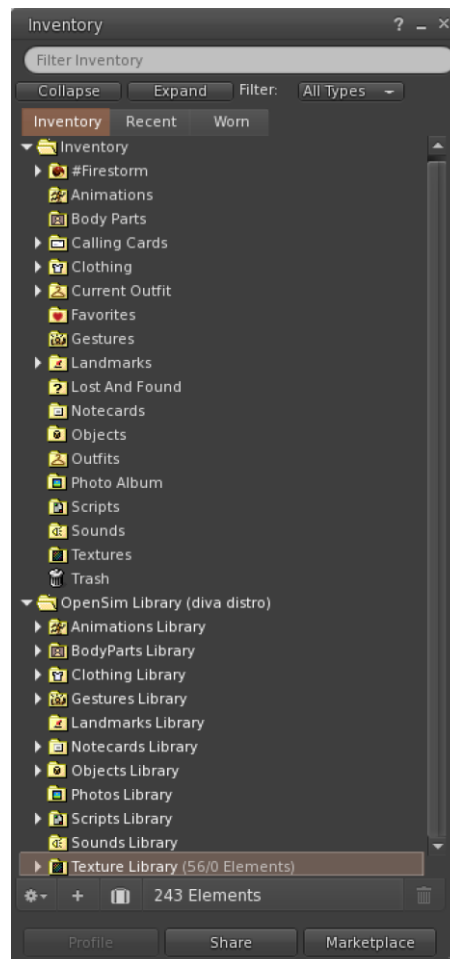
- Väčší prehľad regiónu s funkciou filtrovania
- Ďalšie regióny v okolí môžete priblížiť alebo oddialiť

## INVENTÁR

Každý avatar má súpis súborov usporiadaný podľa typu súboru:

- **Avatar > Inventár (Ctrl + I)**





13. Inventúra

Môžete vytvárať súbory pre vzhľad svojho avatara (zložky BodyParts a Clothing), môžete nájsť alebo vytvoriť textové súbory s poznámkami (zložka Notecards) alebo nájsť objekty, ktoré ste získali z aktivít (zložka Objects).

## ÚPRAVA VZHĽADU

Na prispôsobenie tela je potrebné vytvoriť/upraviť 4 typy objektov:

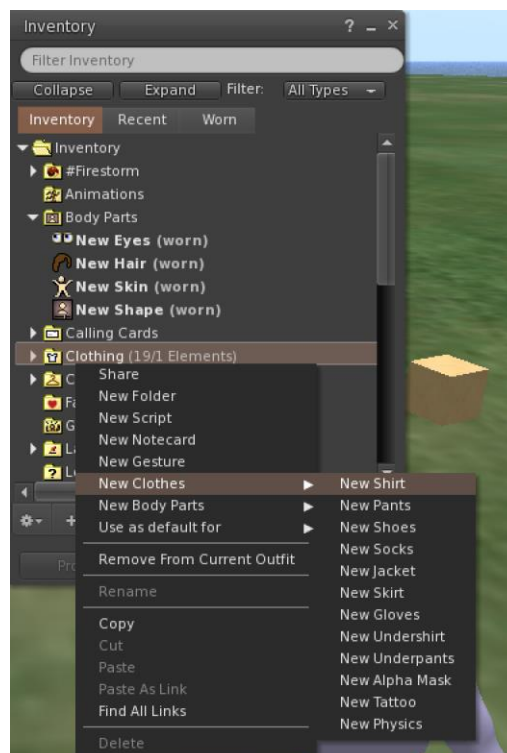
- Oči - dvojklikom naň nahradíte aktuálny
- Koža - dvojklikom na ňu nahradíte aktuálnu
- Tvar - dvojklikom naň nahradíte aktuálny
- Vlasy - dvojklikom naň nahradíte aktuálny



13. Prispôsobenie

Oblečenie si môžete ďalej prispôsobiť **kliknutím pravým tlačidlom myši na svojho avatara > vzhľad > upraviť oblečenie.**

Vlastné oblečenie môžete vytvoriť tak, že v inventári vytvoríte súbory s oblečením a dvakrát na ne kliknete. **Inventár > Oblečenie > (kliknite pravým tlačidlom myši) nové oblečenie > vyberte typ oblečenia.**

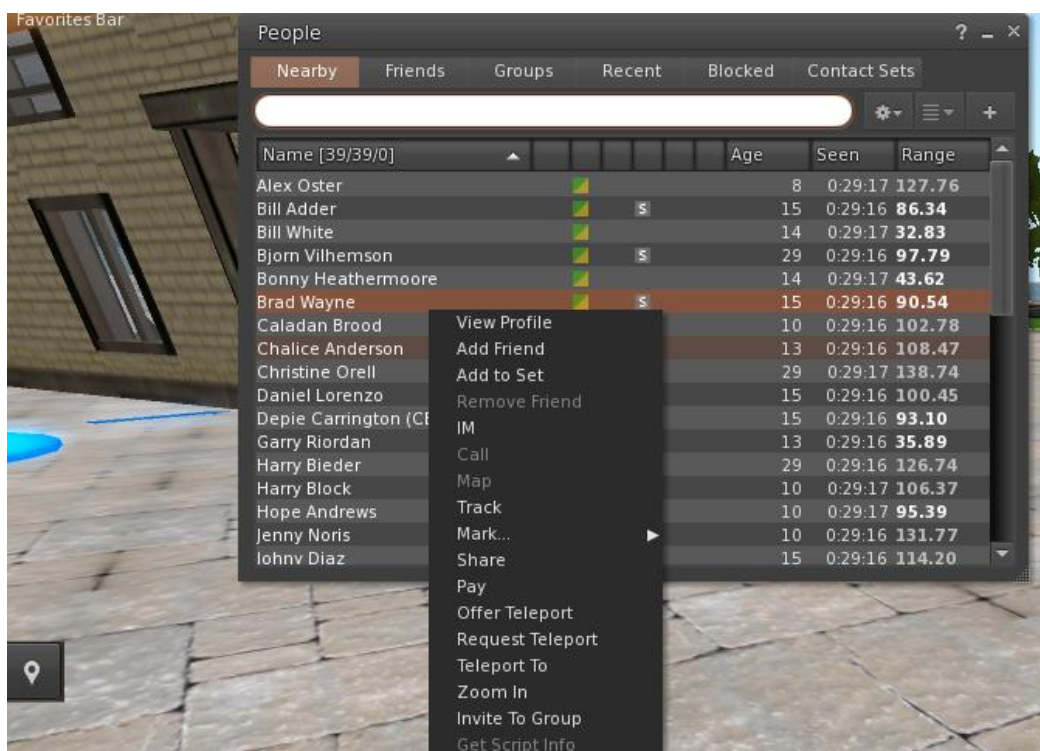


Potom kliknete pravým tlačidlom myši a výberom možnosti Upraviť upravte vzhľad každej položky látky podľa svojich predstáv.



## KOMUNIKÁCIA

Môžete si pridať ďalšie používateľské avatary ako priateľov, aby ste ich ľahko našli a mohli sa k nim teleportovať. Na navigačnom paneli prehliadača vyberte položku **Comm -> People (Komunikovať -> Ľudia)**, čím otvoríte okno, v ktorom sa zobrazí zoznam so všetkými používateľmi v okolí. Kliknutím pravým tlačidlom myši na niektorého z používateľov získate možnosť zobraziť jeho profil, pridať ho ako priateľa, poslať súkromnú okamžitú správu (IM), požiadať, aby ste sa k nemu teleportovali (Request Teleport) alebo aby sa teleportoval k vám (Offer Teleport), a vytvoriť na jeho mieste zreteľnú značku, aby ste ho mohli ľahko nájsť (Track).

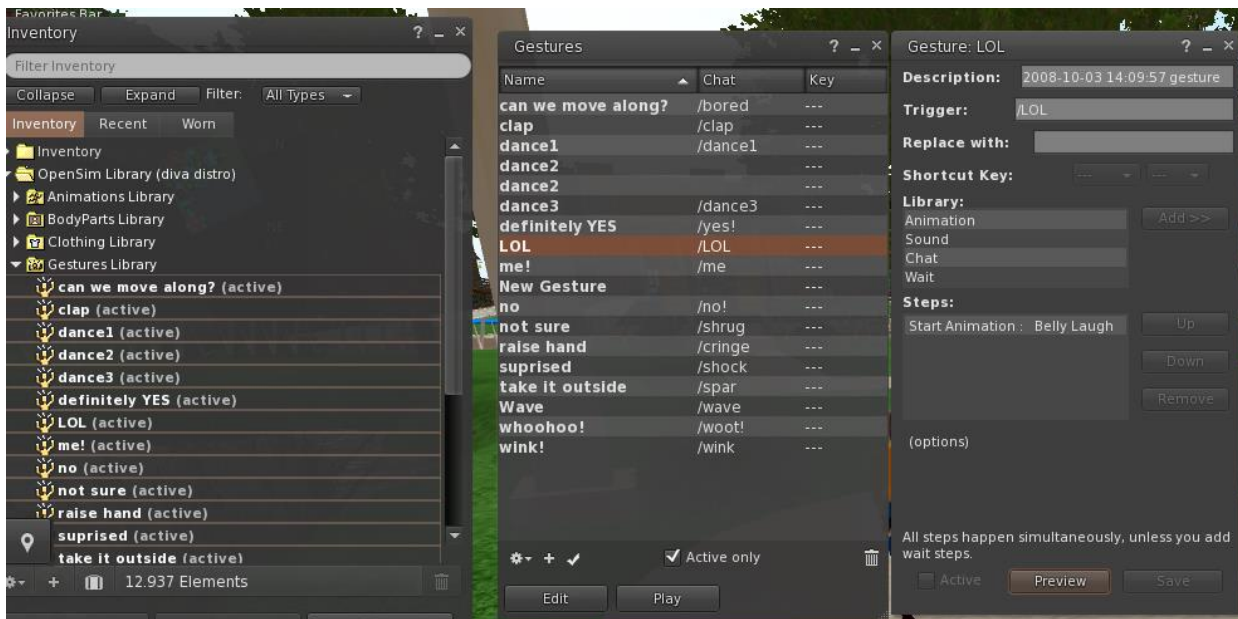


Ak ste si už nejakého používateľa pridali medzi priateľov, nájdete ho na karte Priatelia, aj keď práve nie je online. Môžete im poslať súkromnú správu a oni juvidia hneď, ako sa prihlásia do virtuálneho sveta.

Môžete otvoriť okno chatu (**Comm -> Chat**) a zobraziť konverzácie a zúčastniť sa na nich. V predvolenom nastavení "**Chat v blízkosti**" sa zobrazujú všetky diskusie, ktoré sa odohrávajú v blízkosti vášho avatara. K dispozícii je aj skratka na opravu rýchlych správ, ktoré dostanú blízke avatary, pomocou lišty chatu v ľavom dolnom rohu obrazovky.

Gestá môžete konfigurovať a používať v chate. Gestá sú animácie vykonávané vaším avатарom na označenie alebo zdôraznenie vášho postoja alebo emócií. Konkrétne Gestá môžete priradiť ku konkrétnym slovám, takže keď ich zahrniete do správ v chate, váš avatar vykoná tieto animácie.

Najprv otvorte svoj inventár (**Avatar -> Inventár**) a nájdite priečinok "**Gestures Library**" v časti "Opensim Library". V tomto priečinku sa nachádza niekoľko súborov s gestami a vy môžete kliknúť pravým tlačidlom myši a vybrať "Aktivovať" tie, ktoré chcete, aby váš avatar vedel vykonávať.



Potom otvorte okno Gestá (**Comm -> Gestures**) a uvidíte aktivované gestá. Dvakrát kliknite na jedno z Gest a uvidíte, ako váš avatar vykonáva animáciu. Vyberte Gesto a kliknutím na tlačidlo "**Upraviť**" zobrazte podrobnosti. Je tu pole Trigger (Spúšťač), ktoré zobrazuje príkaz, ktorý sa má použiť v chate na vykonanie Gesta. Do ponuky chatu môžete napríklad napísať **/LOL**, aby váš avatar vykonal animáciu smiechu.

Pomocou okna Skupiny (**Comm -> Groups**) sa môžete pripojiť alebo vytvoriť skupinu s inými používateľmi, s ktorými môžete komunikovať.

## ĎALŠIE ZDROJE

Ovládanie pohybu a kamery: [http://wiki.phoenixviewer.com/fs\\_movement\\_and\\_camera](http://wiki.phoenixviewer.com/fs_movement_and_camera)

Všetky klávesové skratky: [http://wiki.phoenixviewer.com/keyboard\\_shortcuts](http://wiki.phoenixviewer.com/keyboard_shortcuts)

Chat: [http://wiki.phoenixviewer.com/fs\\_chat](http://wiki.phoenixviewer.com/fs_chat)

Inventár: [http://wiki.phoenixviewer.com/my\\_inventory\\_tab](http://wiki.phoenixviewer.com/my_inventory_tab)

Úprava oblečenia: [http://wiki.phoenixviewer.com/my\\_outfits\\_tab](http://wiki.phoenixviewer.com/my_outfits_tab)

Úprava tvarov a iných častí tela: [http://wiki.phoenixviewer.com/fs\\_edit\\_body\\_part](http://wiki.phoenixviewer.com/fs_edit_body_part)

Gestá: [http://wiki.phoenixviewer.com/fs\\_gestures](http://wiki.phoenixviewer.com/fs_gestures)