



RAISE: Raising environmental knowledge & awareness through an innovative virtual environment



Manuale utente

Numero di output intellettuale o attività:	PR5		
Descrizione breve	Questo documento fornisce istruzioni su come utilizzare la piattaforma RAISE.		
Autori	Dimosthenis Minas (UPatras) Michalis Xenos (UPatras) Revisore 1 Nikos Giannakopoulos Revisore 2		
Stato (D: Bozza, RD: Bozza Rivisitata, F: Finale)	F		
Livello di disseminazione (P: Pubblico, C: Riservato, solo per i membri del consorzio, Agenzia Nazionale, servizi della Commissione e revisori del progetto)	P		
Nome del file	RAISE_Del-05_PR4_User_Manual_v1.2.docx		
Data (versionamento)	PR5 ver0.1	9/11/2023	Dimosthenis Minas
	PR5 ver0.1 peer review	11/11/2023	Nikos Giannakopoulos Peer Review
	PR5 ver1.0	13/11/2023	Final version
	PR5 ver 1.1	29/5/2024	Second version added the





Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



2022-1-EL01-KA220-SCH-000088295

			Change Environment Time zone and IM Message Color Chapter
	PR5 ver 1.2	10/10/2024	Third version





Indice

Indice.....	3
Riepilogo Esecutivo.....	4
Lista delle abbreviazioni.....	5
Lista delle Figure.....	6
1. Installazione e configurazione.....	7
1.1 Installazione del visualizzatore.....	7
1.1.1 MacOS.....	8
1.2 Configurazione del visualizzatore al primo avvio.....	8
1.3 Creazione di un account.....	10
1.4 Accesso alla piattaforma.....	11
2 Comunicazione con altri giocatori reali.....	13
2.1 Abilitazione della voce.....	13
2.2 Utilizzo della voce.....	13
2.3 Comunicazione scritta.....	14
2.4 Messaggistica istantanea (IM).....	15
3 Controlli.....	17
3.1 Movimento dell'avatar.....	17
3.1.1 Abilitare il movimento con WASD.....	18
3.2 Controlli della telecamera.....	18
3.3 Cambiare il fuso orario dell'ambiente.....	19
3.4 Cambiare il colore dei messaggi IM.....	20
4 Istruzioni per il gioco.....	25
4.1 Selezione della lingua.....	25
4.2 Scenari.....	25
4.3 Ambiente esterno.....	27
5 Problemi tecnici.....	29
5.1 Firestorm Viewer Requirement.....	30





Riepilogo Esecutivo

Questo documento serve come manuale utente per il software RAISE Viewer, progettato per offrire un'esperienza di gioco unica in un ambiente virtuale 3D. Gli utenti sono guidati meticolosamente attraverso il processo di installazione per garantire una transizione fluida nell'ambiente di gioco. Una volta all'interno, i giocatori vengono introdotti a un mondo in cui interagiscono con personaggi non giocanti (NPC) e avanzano nella trama completando sfide. Il gioco offre un'interfaccia in quattro lingue, con la possibilità di scegliere tra inglese, greco, italiano e portoghese. Inoltre, il RAISE Viewer propone diversi scenari di gioco, consentendo ai giocatori di selezionare uno scenario a loro scelta. Sebbene il software prometta un'esperienza fluida, il manuale fornisce soluzioni per eventuali problemi tecnici e descrive i requisiti minimi e consigliati per un'esperienza ottimale. Questo manuale mira a garantire che ogni utente possa comprendere appieno e sfruttare tutte le funzionalità offerte dal RAISE Viewer.





Lista delle abbreviazioni

Abbreviazione	Definizione
VW	Mondo Virtuale





Lista delle Figure

Figure 1: Pagina di download di Firestorm, selezione del sistema operativo.....	7
Figure 2: Download di Firestorm, selezione della versione.....	8
Figure 3: Configurazione del visualizzatore.....	9
Figure 4.....	10
Figure 5: Pagina di creazione dell'account.....	11
Figure 6: Informazioni di accesso.....	12
Figure 7: Icona della voce attivata.....	13
Figure 8: L'icona piccola è selezionata.....	14
Figure 9: Finestre di chat.....	15
Figure 10: Selezione dell'opzione IM.....	16
Figure 11: Controlli di movimento.....	18
Figure 12: Selezione dell'opzione nel menu.....	19
Figure 13: Selezione delle impostazioni dell'ambiente.....	19
Figure 14: Selezione dell'opzione Mezzogiorno.....	20
Figure 15: Seleziona l'opzione Avatar.....	21
Figure 16: Seleziona l'opzione Preferences.....	21
Figure 17: Seleziona l'opzione Colors.....	22
Figure 18: Seleziona l'opzione Object IMs.....	23
Figure 19: Seleziona il colore.....	24
Figure 20: Clicca su OK per confermare la selezione del colore.....	24
Figure 21: Stanza di selezione della lingua.....	25
Figure 22: Seleziona il pulsante di Gioco.....	26
Figure 23: Seleziona il pulsante di Uscita.....	26
Figure 24: Strutture di case sugli alberi.....	27
Figure 25: Stanza dei trofei.....	28
Figure 26: Labirinto ambientale con minigioco.....	29



1. Installazione e configurazione

Per visualizzare le istruzioni video per installare, configurare il visualizzatore e creare un account, fare clic [qui](#). Il video dovrebbe essere utilizzato insieme al manuale.

1.1 Installazione del visualizzatore

Per accedere a un Mondo Virtuale 3D, è necessario scaricare un visualizzatore. Per garantire la massima compatibilità, si consiglia di utilizzare il visualizzatore Firestorm. Aprire o copiare e incollare il seguente URL nel browser per accedere alla pagina di download:

<https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/>

Selezionare la distribuzione appropriata a seconda del proprio sistema operativo (Windows, Mac o Linux, Figura 1). Per Mac seguire le istruzioni al [link](#) sotto la sezione “Step 3: Install Firestorm”.

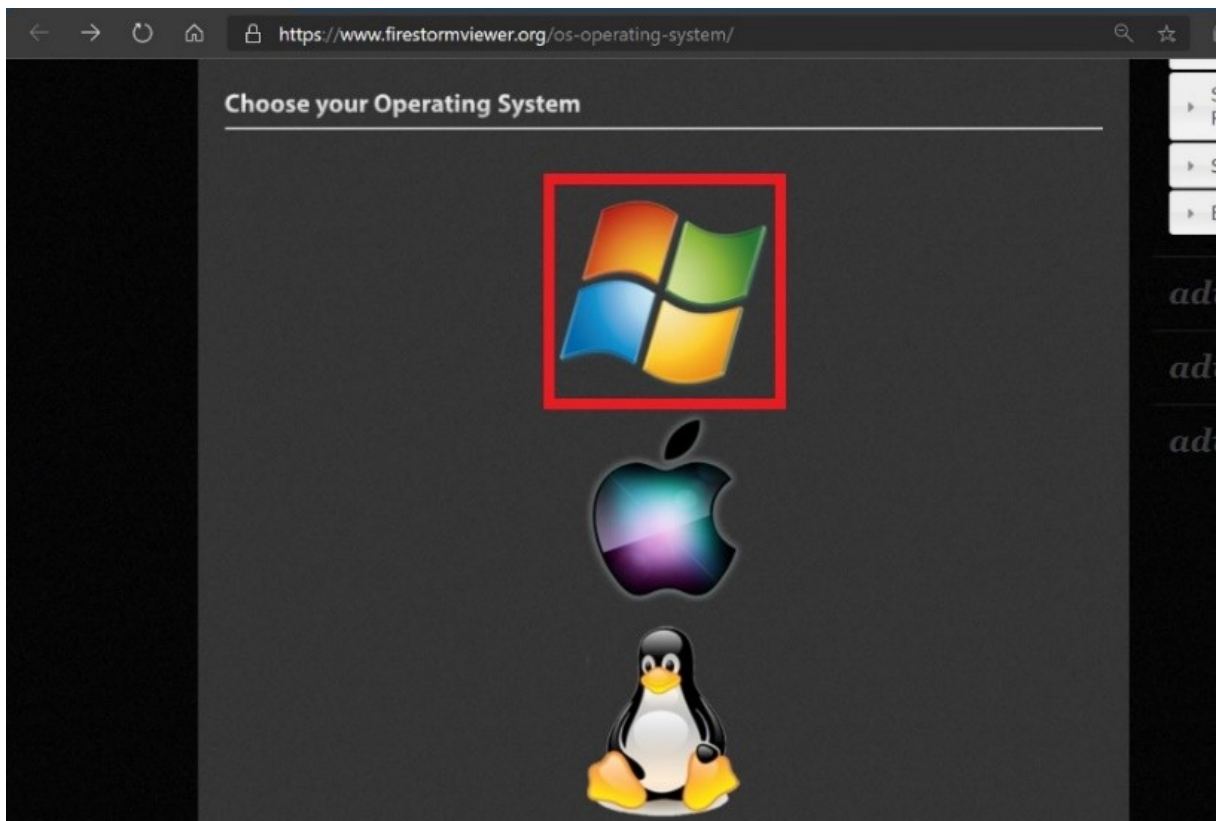


Figure 1: Pagina di download di Firestorm, selezione del sistema operativo.

Nella pagina successiva (per Windows) ci saranno due pulsanti di download, selezionare la versione a 64 bit (Figura 2).

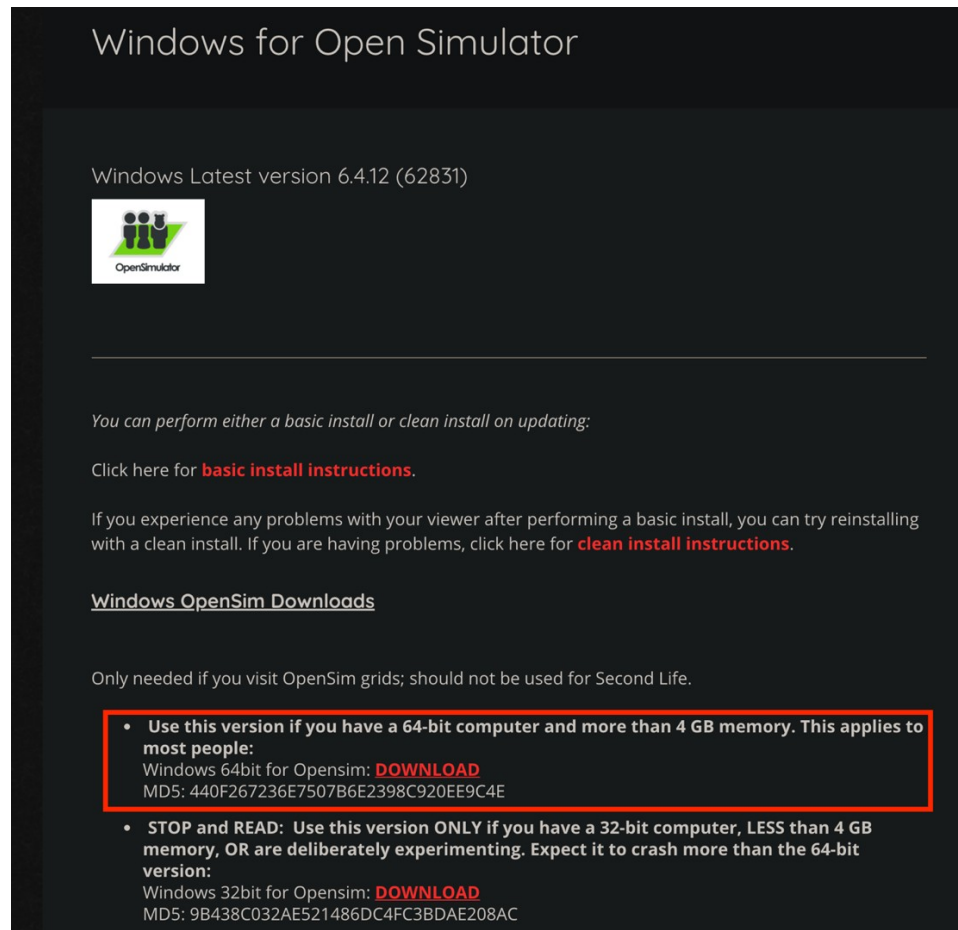


Figure 2: Download di Firestorm, selezione della versione.

Al termine del download, fare doppio clic sul file scaricato per avviare il processo di installazione.

1.1.1 MacOS

Gli utenti MacOS devono seguire alcuni passaggi aggiuntivi per completare l'installazione. Scaricare la versione per MacOS di Firestorm come mostrato in Figura 1, quindi trovare il file .dmg appena scaricato e fare doppio clic per montarlo. Trascinare l'icona dell'app Firestorm nella cartella Applicazioni. Ulteriori istruzioni dettagliate sono disponibili al link [sopra](#).

Nota: Il software Gatekeeper di Apple potrebbe inizialmente impedire l'apertura del visualizzatore, a seconda delle impostazioni di Gatekeeper. In tal caso, consultare le [istruzioni](#) su come aprire un'applicazione da uno sviluppatore non identificato ed esentarla da Gatekeeper. Una volta consentito l'accesso, Gatekeeper non segnalerà più Firestorm nelle aperture successive, a meno che non venga reinstallato.



1.2 Configurazione del visualizzatore al primo avvio

Dopo aver completato l'installazione, eseguire il visualizzatore facendo doppio clic sull'icona di Firestorm creata sul desktop. Una volta aperto, seguire i passaggi indicati nella Figura 3.

Passo 1: Fare clic sul pulsante Viewer in alto a sinistra

Passo 2: Fare clic sul pulsante Preferences

Passo 3: Fare clic sul pulsante OpenSim

Passo 4: Inserire il RAISE login URI:

<http://opensim.ceid.upatras.gr:9003/> (Fare clic con il tasto destro sull'URI e selezionare "copia link", assicurarsi di non includere spazi dopo l'URI)

Passo 5: Fare clic sul pulsante "Apply"

Passo 6: Se tutti i passaggi precedenti sono stati seguiti correttamente, apparirà la scritta "RAISE" nella griglia.

Passo 7: Fare clic sul pulsante "Ok"



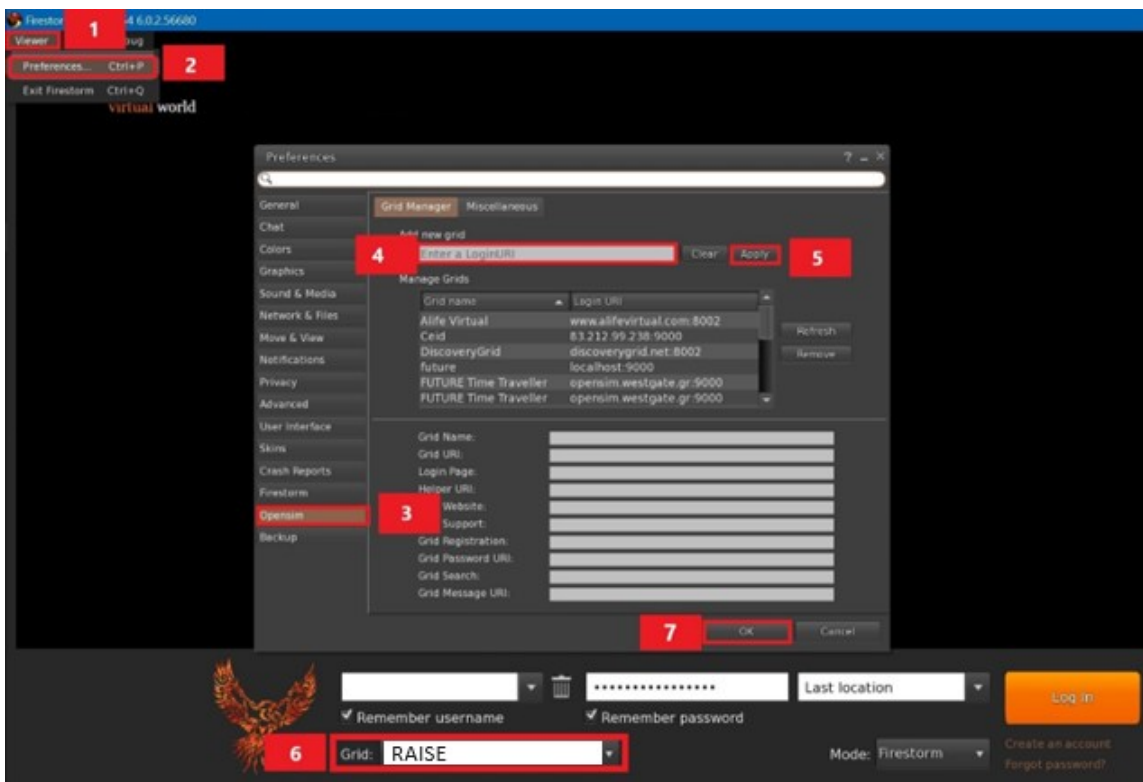


Figure 3: Configurazione del visualizzatore

Successivamente, selezionare “RAISE” dal menu se non è già selezionato (Figura 4). Dopo aver selezionato correttamente la griglia, il logo RAISE apparirà nella sezione centrale dello schermo.

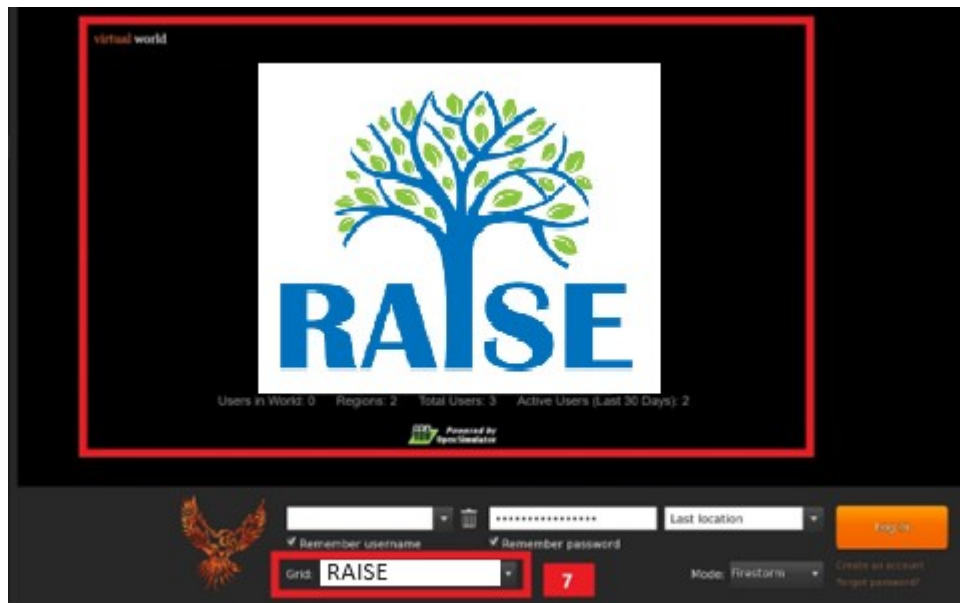


Figure 4

1.3 Creazione di un account

Dopo aver configurato correttamente il visualizzatore nel passaggio precedente, è necessario creare un account. Fare clic su "Create an account" (Figura 5, passaggio 1) e apparirà un pop-up per la creazione dell'account. Per proteggere la propria anonimato, è consigliabile **non utilizzare informazioni personali reali**.

In questo passaggio, inserire le informazioni seguenti: Nome (passaggio 2), Cognome (passaggio 3), Password (passaggio 4), Ripetere la password (passaggio 5), Tipo di avatar (passaggio 6), Premere "create" (passaggio 7).

Nota: per motivi di anonimato, l'email non è richiesta.

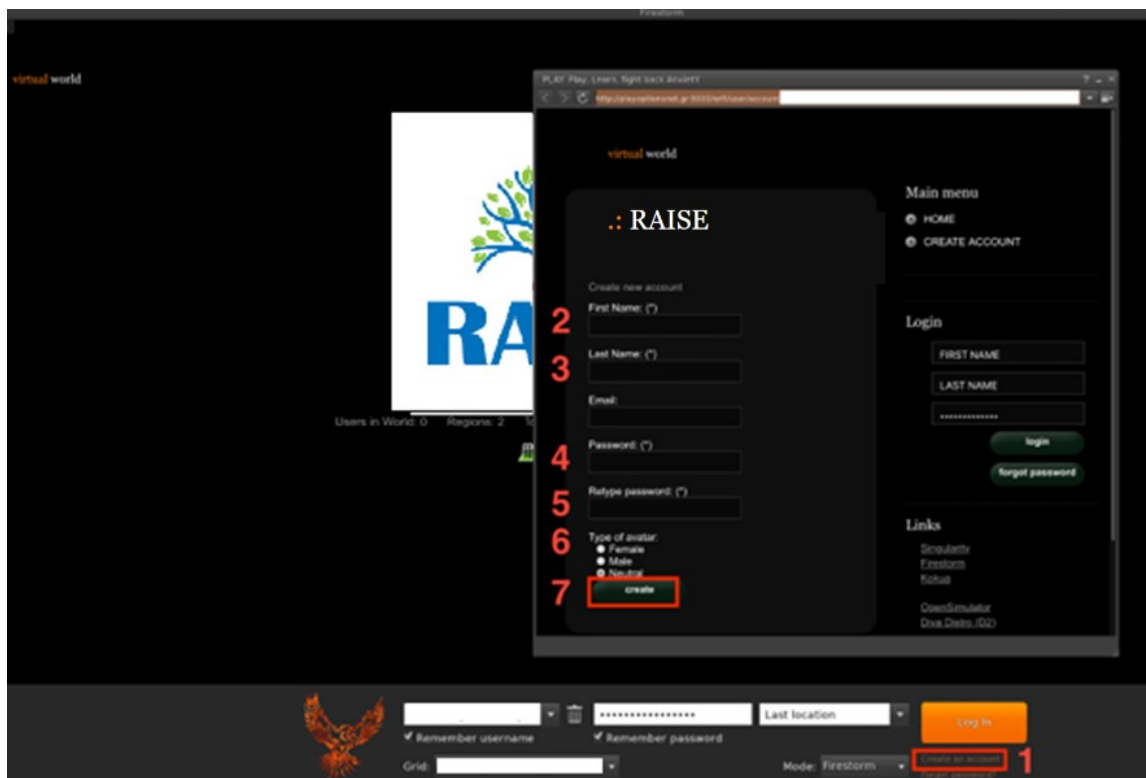


Figure 5: Pagina di creazione dell'account

1.4 Accesso alla piattaforma

Per accedere alla piattaforma, seguire i passaggi mostrati nella Figura 6:

Step 1: Inserire il proprio nome utente (i nomi utente sono costituiti da due parole: nome e cognome, ad esempio [utente semplice](#)).

Step 2: Inserire la password

(È possibile selezionare le opzioni per ricordare nome utente e password.)

Step 3: Assicurarsi di selezionare "last location" per continuare dall'ultima posizione al successivo accesso

Step 4: Fare clic su "Log in"



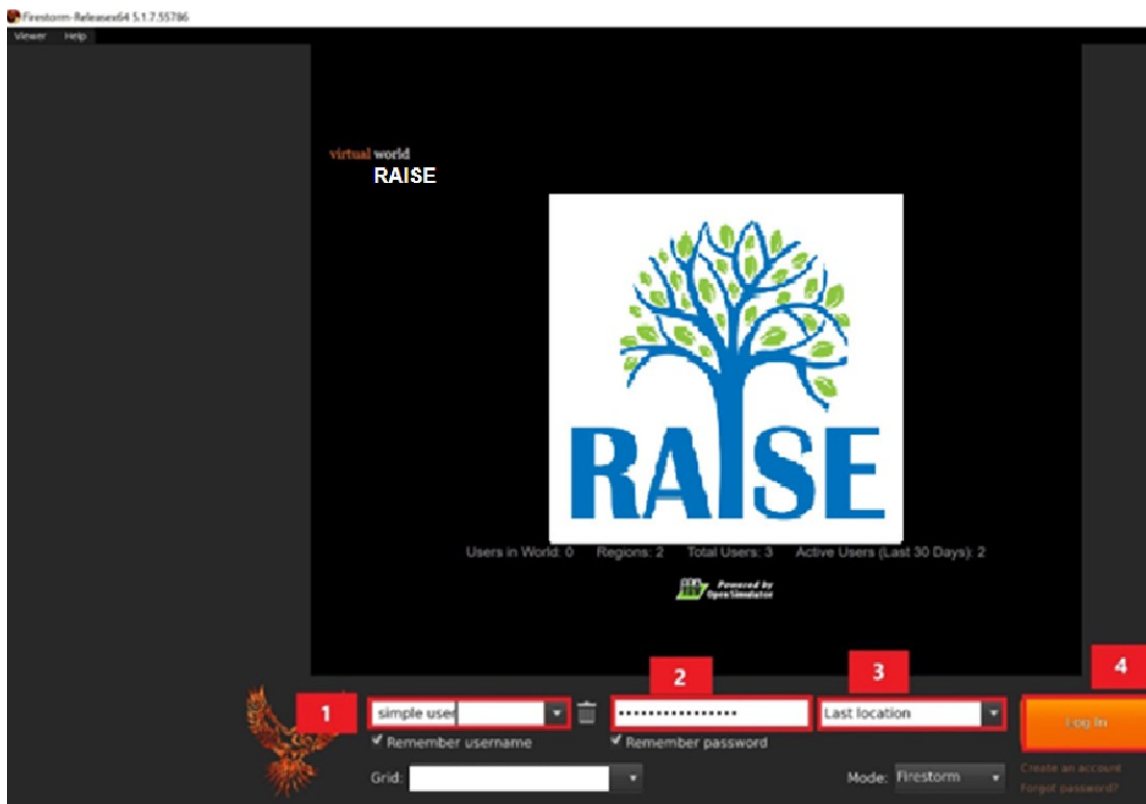


Figure 6: Informazioni di accesso

2 Comunicazione con altri giocatori reali

Questa guida introduce l'integrazione fluida di interazioni vocali e testuali, assicurando che ogni incontro con altri giocatori sia coinvolgente e realistico fin dal primo accesso.

2.1 Abilitazione della voce

Al primo avvio di Firestorm Viewer, il sistema operativo richiederà di consentire a Vivox l'accesso a Internet; fare clic su "Consenti" per abilitare il servizio. Se non si esegue questa operazione, la comunicazione vocale sarà disabilitata nel visualizzatore.

Nota: aggiornamenti recenti della piattaforma hanno deprecato la comunicazione vocale come funzionalità standard. Le istruzioni seguenti si applicano agli utenti che hanno ancora accesso a questa funzionalità.

2.2 Utilizzo della voce

Per attivare la comunicazione vocale, premere l'icona della voce. Questa funzione opera in modalità "push-to-talk", richiedendo di tenere premuta l'icona per trasmettere la propria voce agli altri (come illustrato in Figura 7). Per comodità, è possibile modificare questa funzionalità; selezionando l'icona in alto a destra dell'icona della voce, è possibile passare alla modalità "tap to lock", che consente di parlare continuamente senza dover tenere premuto il pulsante (fare riferimento alla Figura 8). Quando si sta parlando, un'icona verde apparirà sopra il proprio avatar e nel campo della chat, segnalando agli altri avatar vicini che si è udibili.

Nota: poiché la piattaforma ha deprecato la comunicazione vocale, si consiglia di verificare metodi di comunicazione alternativi o aggiornamenti nelle future versioni del visualizzatore.



Figure 7: Icona della voce attivata



Figure 8: L'icona piccola è selezionata

2.3 Comunicazione scritta

Nell'angolo in basso a sinistra dello schermo si trova la funzione di "chat nelle vicinanze", come mostrato in Figura 9. È possibile accedere a questa finestra di chat facendo clic sul pulsante della chat nelle vicinanze o utilizzando la scorciatoia da tastiera Ctrl + H. Per rivedere conversazioni precedenti, scorrere verso l'alto nella finestra della chat. Si noti che qualsiasi testo inserito in quest'area sarà visibile a tutti gli avatar (giocatori reali) presenti nell'ambiente virtuale.

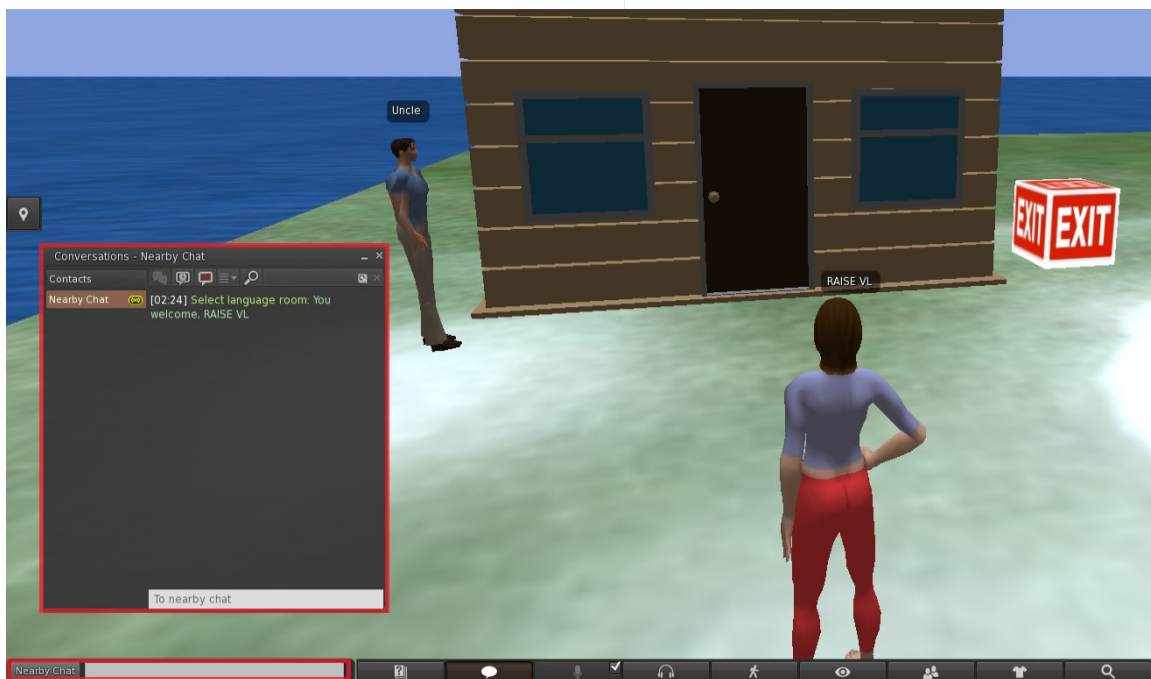


Figure 9: Finestre di chat

2.4 Messaggistica istantanea (IM)

Facendo clic sul lato destro di un utente o di un NPC, è presente un'opzione per inviare un messaggio istantaneo (IM) (Figura 10). Questa opzione è utilizzata per conversazioni private tra utenti, indipendentemente dalla loro posizione nel mondo virtuale.





Figure 10: Selezione dell'opzione IM



3 Controlli

L'interfaccia fornisce una serie completa di controlli, che vanno dai movimenti di base come camminare e girare a azioni dinamiche come correre, saltare e volare nello spazio virtuale, garantendo che gli avatar possano esplorare il paesaggio digitale con precisione e facilità.

3.1 Movimento dell'avatar

- Camminare avanti/indietro: ↑/↓
- Girare a sinistra/destra: ←/→
- Correre: doppio clic sul tasto per camminare avanti/indietro (in alcuni visualizzatori: Ctrl + R per attivare/disattivare la corsa)
- Saltare o volare verso l'alto: tasto "pagina su"
- Accovacciarsi o volare verso il basso: tasto "pagina giù"
- Sedersi: fare clic con il pulsante destro del mouse su sé stessi/oggetto/terreno e selezionare "Sit" (in alcuni visualizzatori: Ctrl + S per sedersi/alzarsi)
- Alzarsi: fare clic con il pulsante destro del mouse su sé stessi e selezionare "Stand"

Selezionando l'icona di movimento (raffigurata come una persona in movimento, in basso sullo schermo, vedere Figura 11), apparirà una finestra di dialogo che mostra i controlli della telecamera (evidenziati in rosso). In questo pannello, è possibile comandare al proprio avatar di camminare, correre o volare e di navigare liberamente in qualsiasi direzione.





Figure 11: Controlli di movimento

3.1.1 Abilitare il movimento con WASD

Per gli utenti abituati alla configurazione dei tasti WASD per la navigazione, è disponibile un'alternativa ai tasti freccia. Questa opzione può essere attivata modificando una specifica impostazione:

Avatar -> Preferences -> Move & View -> Movement -> Selezionare l'opzione "Pressing letter keys affects movement".

3.2 Controlli della telecamera

È possibile ruotare la visuale della telecamera premendo i tasti freccia sinistra e destra sulla tastiera. Per regolare lo zoom, scorrere la rotellina del mouse o utilizzare uno swipe verticale a due dita su un trackpad. Quando si esegue uno zoom completo, la visuale passa in modalità prospettiva in prima persona.

3.3 Cambiare il fuso orario dell'ambiente

Per cambiare il fuso orario dell'ambiente in OpenSimulator tramite Firestorm e ottenere la migliore illuminazione per i tuoi oggetti, segui questi passaggi dettagliati:

- Accedi al tuo account RAISE utilizzando il visualizzatore Firestorm.
- Clicca sul menu "World" nella parte superiore dell'interfaccia del visualizzatore (Figura 12).
- Seleziona "Environment Settings" dal menu a tendina (Figura 13).
- Nella finestra popup, vedrai quattro opzioni: alba, mezzogiorno, tramonto e mezzanotte. Seleziona **Mezzogiorno** per ottenere le migliori condizioni di illuminazione per visualizzare e interagire con gli oggetti in OpenSimulator.

Impostando il fuso orario dell'ambiente su mezzogiorno, garantirai l'illuminazione più brillante e neutra, migliorando la visibilità degli oggetti virtuali.

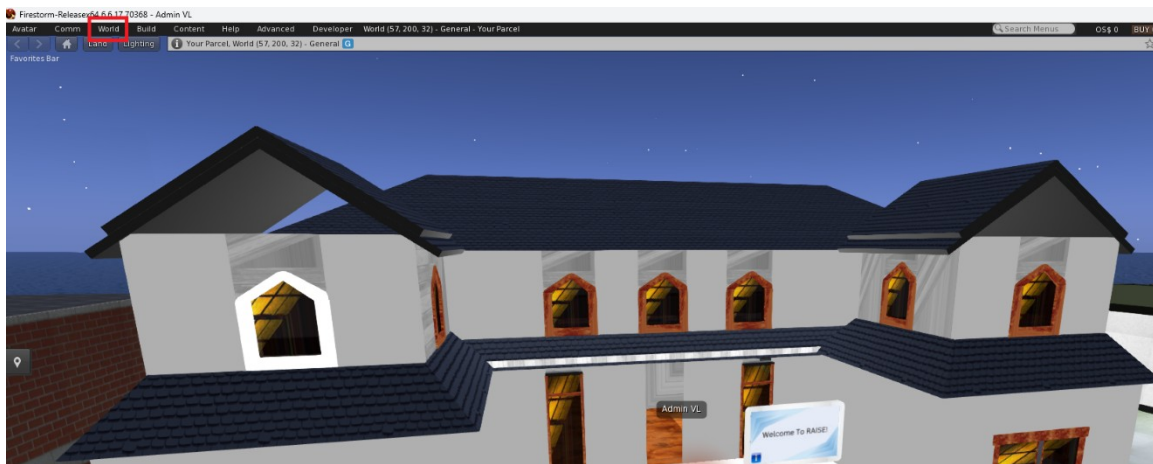


Figure 12: Selezione dell'opzione nel menu

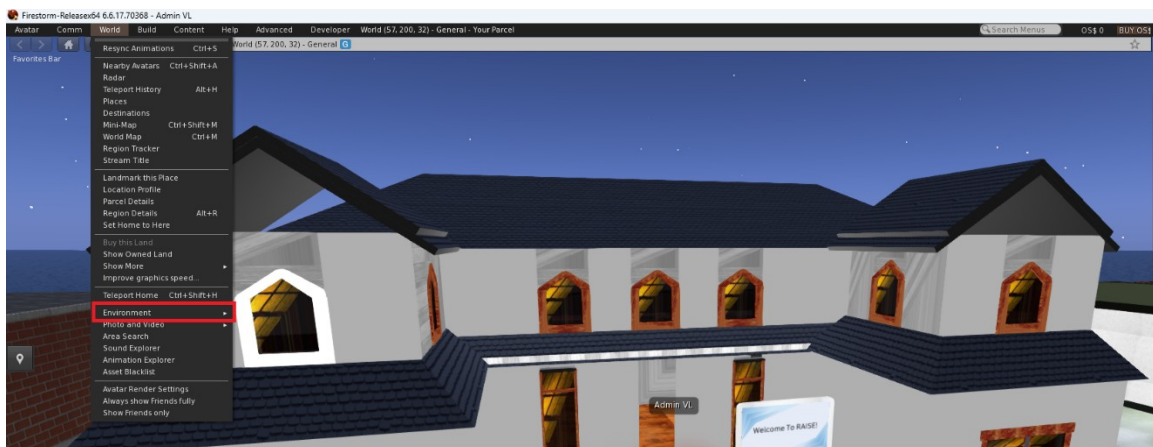


Figure 13: Selezione delle impostazioni dell'ambiente

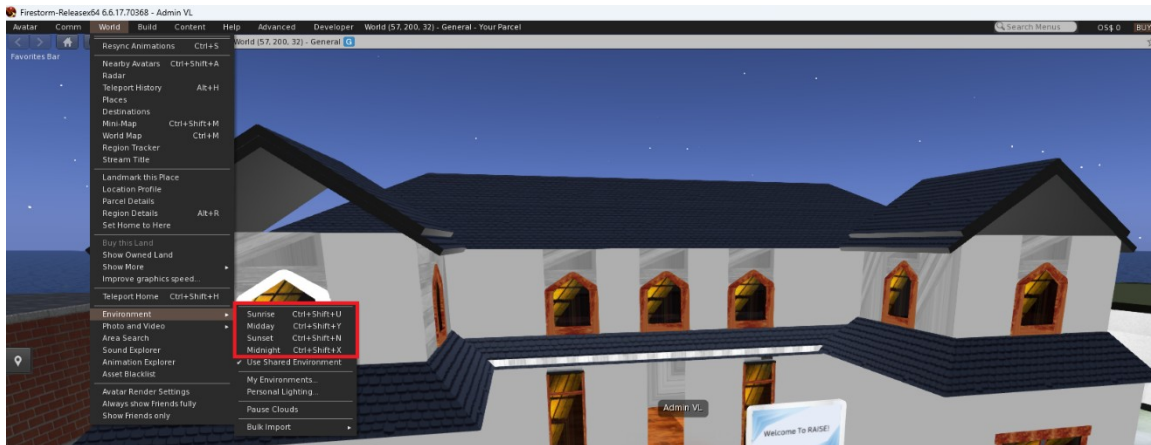


Figure 14: Selezione dell'opzione Mezzogiorno

3.4 Cambiare il colore dei messaggi IM

Durante l'implementazione della versione beta, gli insegnanti hanno consigliato agli sviluppatori di modificare il colore dei messaggi nella chat (messaggi di oggetti IM) su Firestorm, poiché non erano sufficientemente visibili agli studenti mentre interagivano con l'ambiente virtuale di apprendimento. Per questo motivo, si consiglia agli utenti di selezionare un colore più adatto per rendere questi messaggi più visibili. È possibile regolare questa impostazione come segue:

Avatar->Preferences->Colors ->Object IMs-> Scegli la tua preferenza di colore -> Clicca su OK

- Accedi al tuo account RAISE utilizzando il visualizzatore Firestorm.
- Clicca sul menu "Avatar" nella parte superiore dell'interfaccia del visualizzatore.
- Seleziona l'opzione "Preferences" dal menu a tendina.
- Seleziona "Colors" dalla finestra popup.
- Come mostrato in Figura 18, questo è il colore predefinito dei messaggi IM di oggetti.
- Verrà visualizzata una tavolozza di colori; seleziona il colore preferito, preferibilmente uno luminoso per contrastare con lo sfondo.
- Clicca su "OK" per confermare la tua selezione.

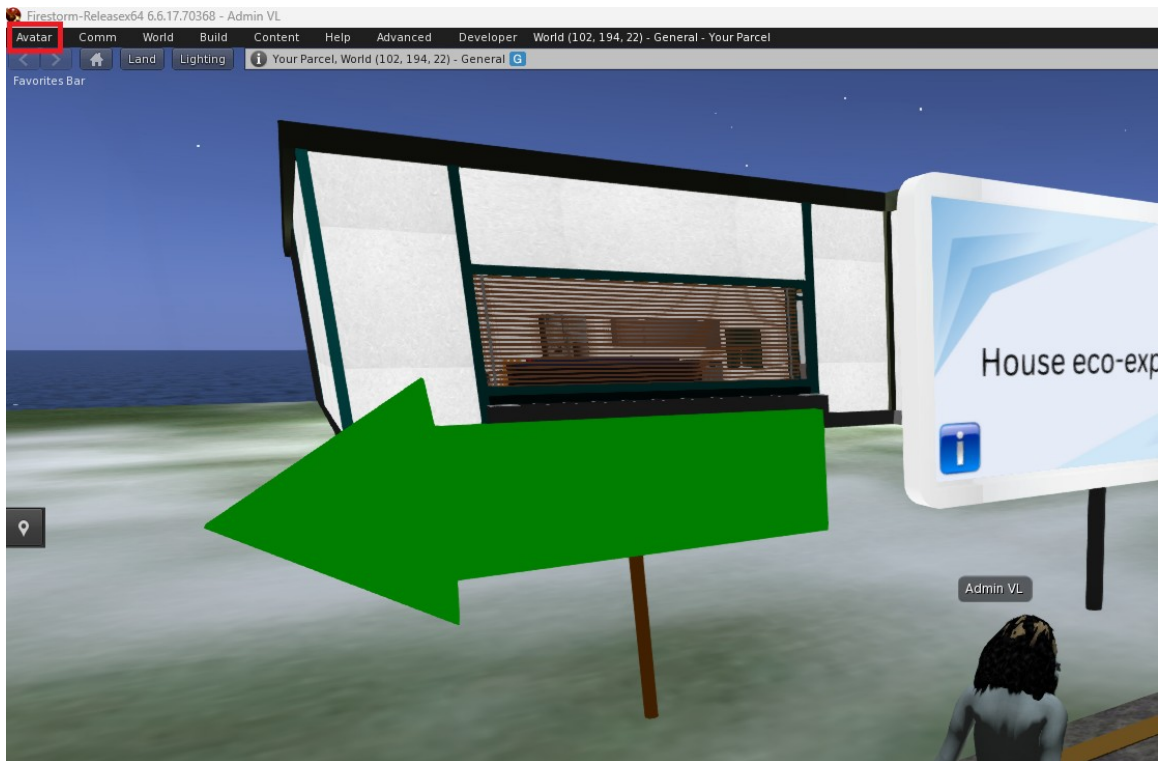


Figure 15: Seleziona l'opzione Avatar

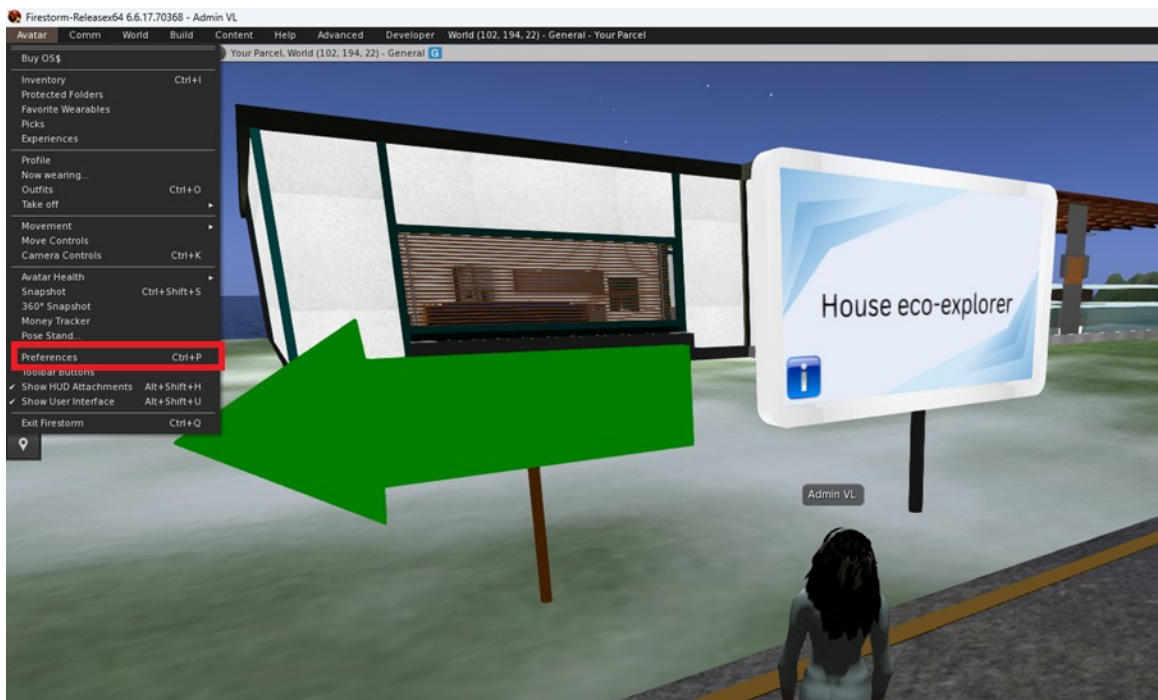


Figure 16: Seleziona l'opzione Preferences

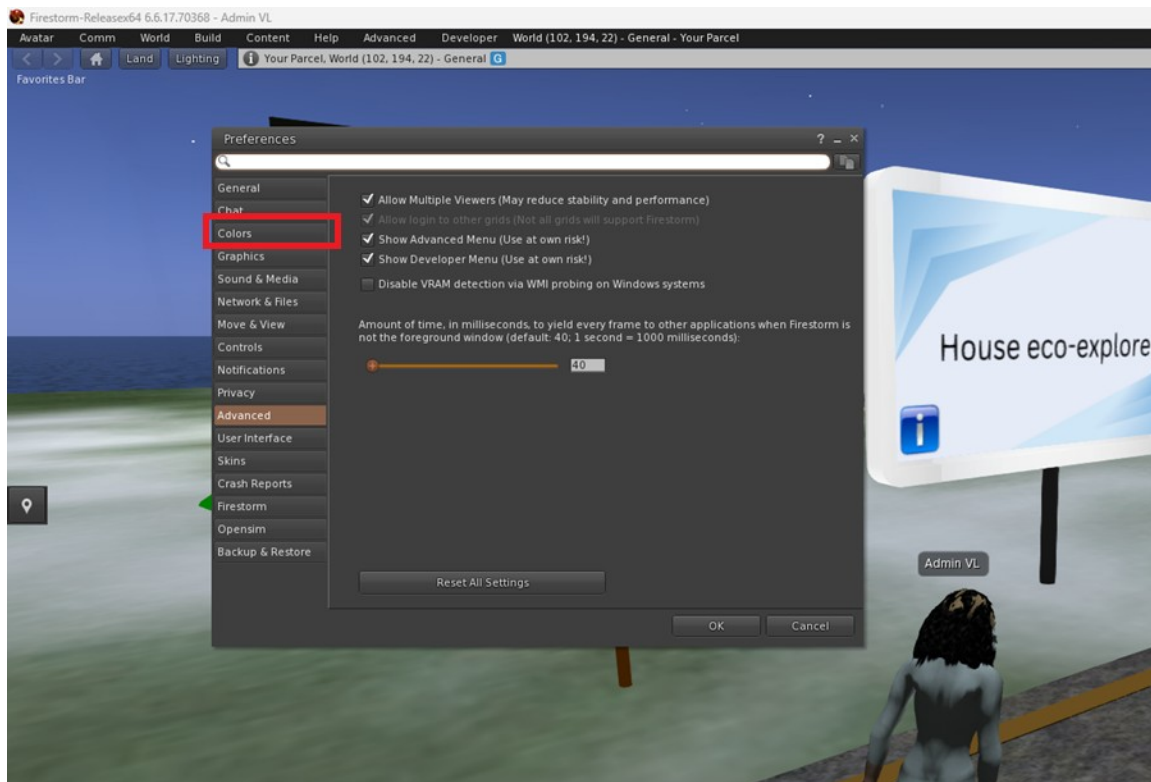


Figure 17: Seleziona l'opzione Colors

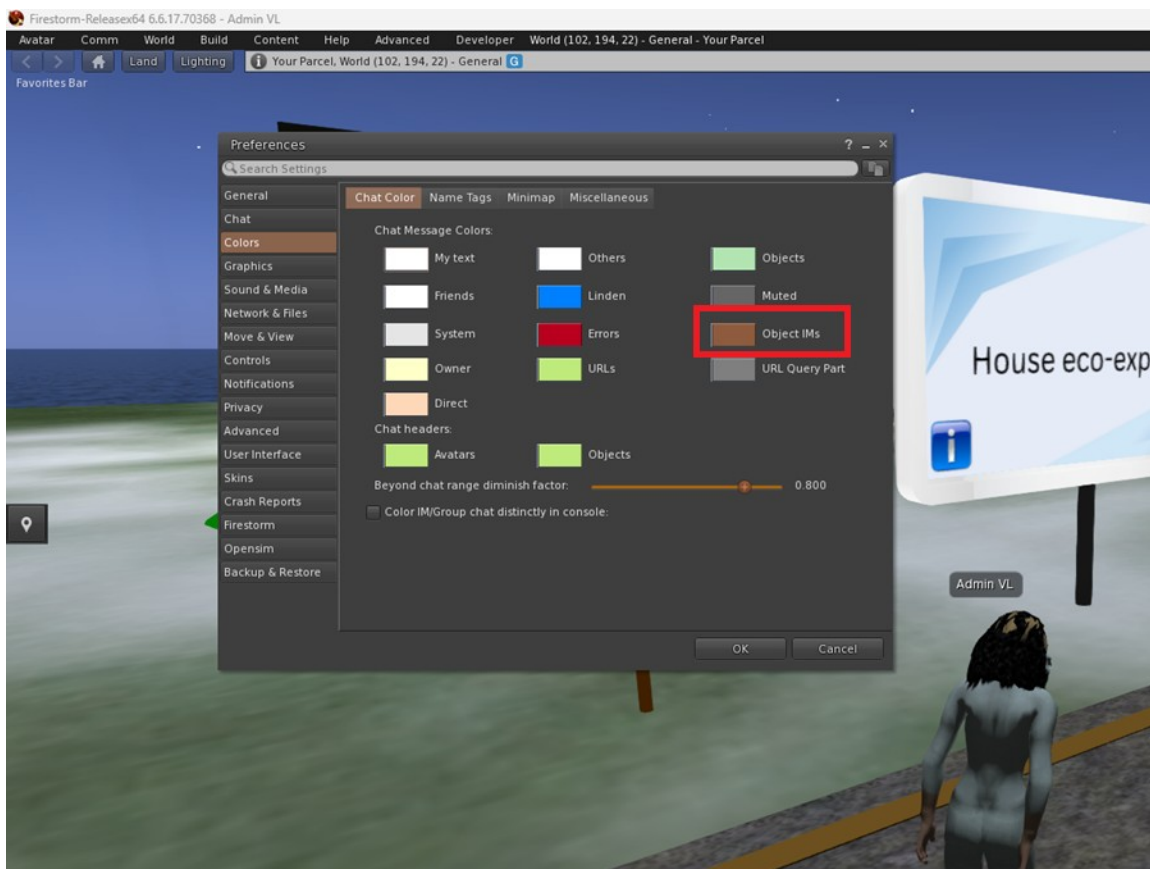


Figure 18: Seleziona l'opzione Object IMs

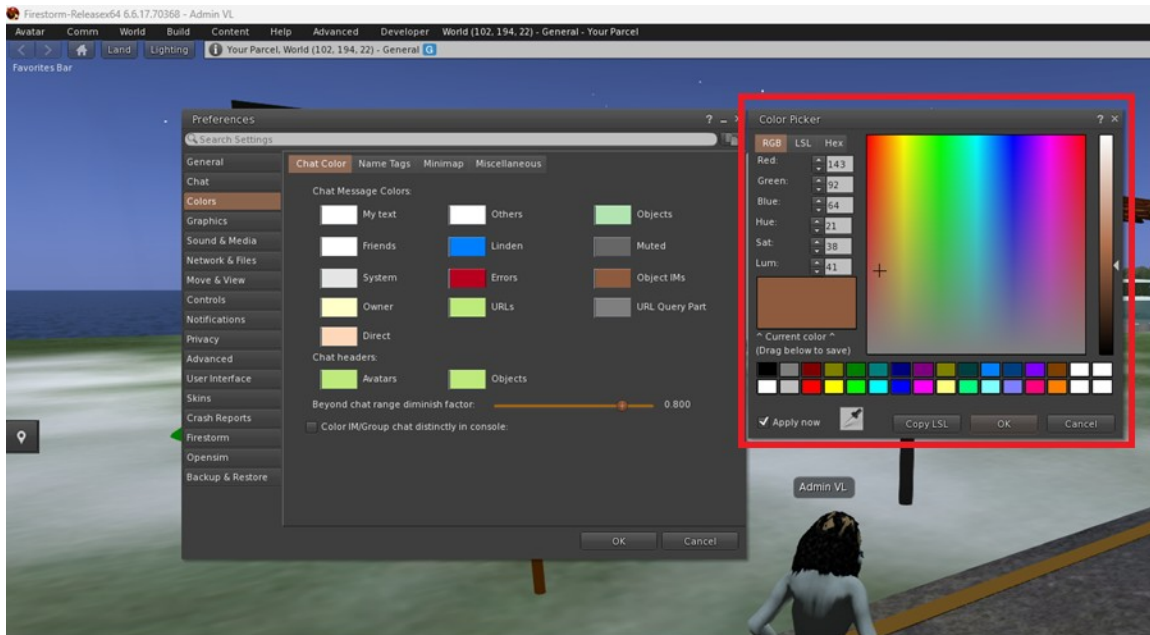


Figure 19: Seleziona il colore

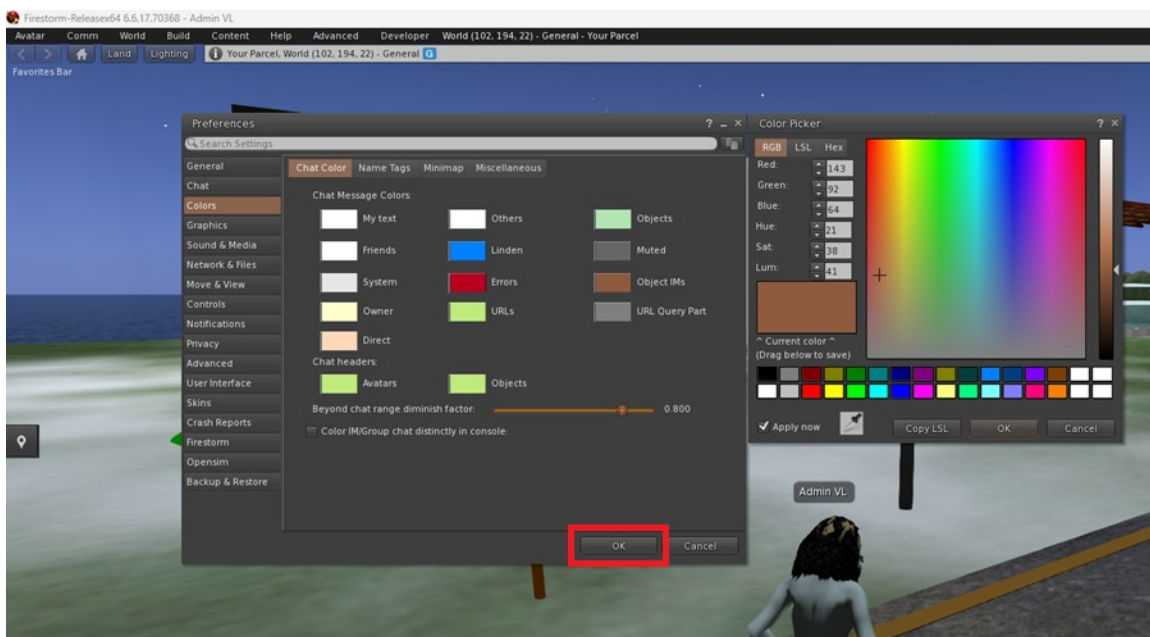


Figure 20: Clicca su OK per confermare la selezione del colore

4 Istruzioni per il gioco

L'ambiente di apprendimento virtuale 3D di RAISE è composto da una serie di scenari. Ogni nuovo utente viene reindirizzato all'inizio alla stanza di selezione della lingua, dove vedrà una serie di monumenti.

4.1 Selezione della lingua

Per selezionare una lingua, l'utente deve fare clic su un monumento. Ogni monumento rappresenta la lingua corrispondente (Big Ben → Inglese, Acropoli → Greco, Colosseo → Italiano, Torre di Belem → Portoghese). Dopo aver selezionato la lingua, l'utente può fare clic sulla casella di uscita per entrare nel mondo principale dell'ambiente virtuale 3D.



Figure 21: Stanza di selezione della lingua

4.2 Scenari

Nella stanza di selezione degli scenari (Figura 22), è possibile scegliere di giocare uno degli scenari disponibili. Sono presenti due scenari multigiocatore, mentre il resto sono scenari per giocatore singolo. Per avviare uno scenario, fare clic sul pulsante "play" in basso a destra sull'immagine di ciascuno scenario. Al termine dello scenario, è possibile uscire dallo scenario facendo clic sulla casella di uscita (Figura 23).



Figure 22: Seleziona il pulsante di Gioco

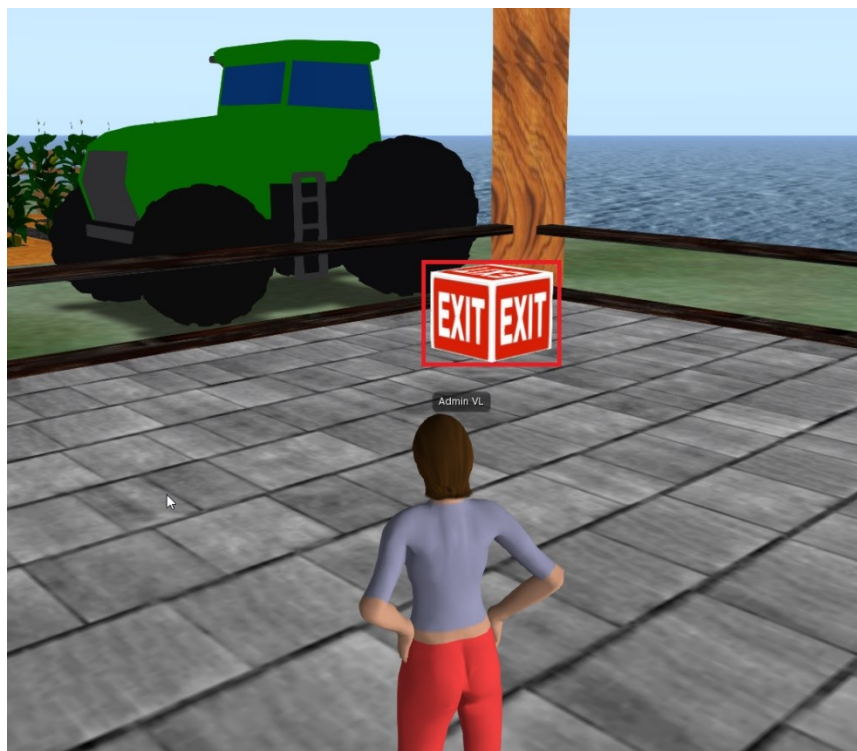


Figure 23: Seleziona il pulsante di Uscita

4.3 Ambiente esterno

Per migliorare l'ambiente esterno del mondo virtuale di apprendimento RAISE, sono stati aggiunti diversi oggetti esterni. Queste aggiunte si sono rese necessarie a causa della capacità finita degli scenari, progettati per ospitare un numero specifico di utenti finali. Per affrontare questo problema, sono stati costruiti oggetti che, pur offrendo attività giocabili limitate, servono come elementi interattivi ed esplorativi per gli studenti. Questi includono caratteristiche come strutture di case sugli alberi, una stanza dei trofei e altri elementi coinvolgenti che incoraggiano gli studenti a esplorare e interagire con l'ambiente oltre gli scenari principali di apprendimento.



Figure 24: Strutture di case sugli alberi



Figure 25: Stanza dei trofei



Figure 26: Labirinto ambientale con minigioco

5 Problemi tecnici

Come molti programmi, l'utilizzo di un visualizzatore di mondi virtuali può occasionalmente causare difficoltà tecniche. Il visualizzatore Firestorm, supportato da una comunità attiva e disponibile, offre una vasta gamma di risorse online per affrontare le sfide tecniche comuni e le loro soluzioni consigliate. In caso di problemi tecnici con il visualizzatore, si consiglia di consultare la guida alla risoluzione dei problemi di Firestorm (https://wiki.firestormviewer.org/firestorm_troubleshooting). Se le informazioni fornite non risolvono il problema, il prossimo passo raccomandato è contattare il progetto RAISE.





5.1 Firestorm Viewer Requirement

	Minimi	Consigliati
Sistema operativo	Windows 8.1, 32-bit	Windows 10, 64-bit
	Linux 64-bit kernel 4.4	Linux 64-bit kernel 4.15 or newer (1)
	Mac OS 10.11 (El Capitan)	Mac OS 10.15 (Catalina)
Connessione Internet	750 Kbps down, 100 Kbps up	10 Mbps down, 1 Mbps up
Display	1024×768 pixels	1920×1080 pixels
Memoria	8 GB for 64-bit systems 4 GB for 32-bit systems	16 GB
Spazio su disco	1 GB application, 1 GB cache	1 GB application, 10 GB cache
Processore	Dual Core @ 2.70 GHz (3)	Quad Core @ 3.30 GHz (3)(4)
Scheda grafica	Nvidia GTX 750Ti	NVidia GeForce GTX 980
		AMD Radeon R9 290X 1.12 GHz with 4 GB Memory (2)

Per eseguire Firestorm Viewer senza problemi, assicurarsi che il sistema soddisfi almeno i requisiti minimi.





Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



2022-1-EL01-KA220-SCH-000088295

***Disclaimer:** “Il materiale del progetto riflette solo le opinioni dell'autore. Il sostegno della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette solo le opinioni degli autori; la Commissione o l'Agenzia Nazionale Ellenica non possono essere ritenute responsabili per l'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni contenute in questo documento.”*

