

Hisense

Recipe Memory Game

Interaktív recept memóriajáték — játékleírás

TV kijelző + iPad hostess vezérlő + admin felület

Készült: 2026. augusztus

Belső dokumentum ügyfél- és hostess-tájékoztatáshoz

Mi ez a játék?

A Recipe Memory Game egy élményközpontú vásárlói aktivitás Hisense konyhagép-bemutatókhoz. A résztvevő néhány másodpercig lát egy receptet a Hisense TV-n a hozzávalókkal és a mennyiségekkel, majd emlékezetből össze kell gyűjtenie a megfelelő kellékeket a bemutató konyhából. A hostess iPadről indítja a játékot, méri az időt és ellenőrzi a megoldást — a TV pedig a látványos játékfelületet mutatja a közönségnek.

- Cél: figyelemfelkeltő, gyorsan ismételhető játék, ami a Hisense konyha- és TV-termékeket állítja középpontba.
- Egy kör hossza: kb. 1–3 perc, játékmódtól függően.
- Szerepek: játékos (vásárló), hostess (vezérlés + ellenőrzés), közönség (TV).
- Nem kell app: minden böngészőből fut, TV-n és iPaden egyaránt.

Hisense

Recipe Memory Game

Jegyezd meg a receptet, majd gyűjtsd össze a megfelelő hozzávalókat. A TV mutatja a játékot, a hostess iPadről vezérel, minden valós időben összekapcsolva.

TV játékfelület

/DISPLAY

16:9 Full HD felület a Hisense TV-re. Kapcsolódási kód, visszazámlálás, recept, időmérés és eredmény.

Hostess vezérlő

/CONTROL

iPad felület: recept indítása, élő idő, „KÉSZ – idő megállítása”, jóváhagyás és kellékek visszapakolása.

Adminisztráció

/ADMIN

Receptek, hozzávalók, képek, memorizálási idő, branding, hangok és játékmód szerkesztése.

Indulás 3 lépésben

1. Nyisd meg a TV-n a /display oldalt – megjelenik a 6 jegyű kapcsolódási kód.
2. Az iPaden a /control oldalon írd be a kódot, és máris ugyanazt a játékot vezérlitek.
3. Az /admin oldalon szerkeszd a recepteket, képeket és a Hisense



Kezdőoldal: innen nyílik a TV kijelző, a hostess vezérlő és az admin felület.

Eszközök és beállítás

A játékhoz két készülék kell egy közös internetkapcsolaton:

Eszköz	Megnyitandó oldal	Feladat
Hisense TV böngésző	/display	Játékfelület a közönségnek: kapcsolódási kód, visszaszámlálás, recept, stopper, eredmény.
iPad / tablet	/control	Hostess vezérlő: párosítás, játékmód és recept választás, indítás, idő megállítása, ellenőrzés.
Laptop (opcionális)	/admin	Receptek, hozzávalók, időbeállítások, logó és háttér kezelése. Bejelentkezés szükséges.

Előkészítés a helyszínen

- TV-n nyisd meg a játékfelületet, és hagyd a kezdőképernyőn — itt látszik a 6 jegyű kapcsolódási kód.
- iPaden nyisd meg a hostess vezérlőt, írd be a kódot, és csatlakozz.
- Készítsd elő a kellékeket a bemutató konyhában a szokásos helyükre (hűtő, pult, polc).
- Ellenőrizd, hogy a vezérlőn a „TV csatlakoztatva” állapot zöld.

A játék menete lépésről lépésre

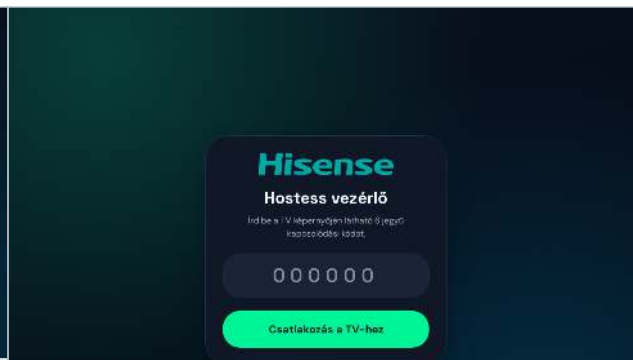
Az alábbi képek a valós felületekről készültek.

1. Párosítás a TV-vel

A TV kezdőképernyője kiírja a 6 jegyű kapcsolódási kódot. A hostess ezt beírja az iPaden, és a két eszköz összekapcsolódik. Egy TV-hez egyszerre egy vezérlő tartozik.



TV: kezdőképernyő a kapcsolódási kóddal.



iPad: kódbeírás és csatlakozás.

2. Játékmód és recept választása

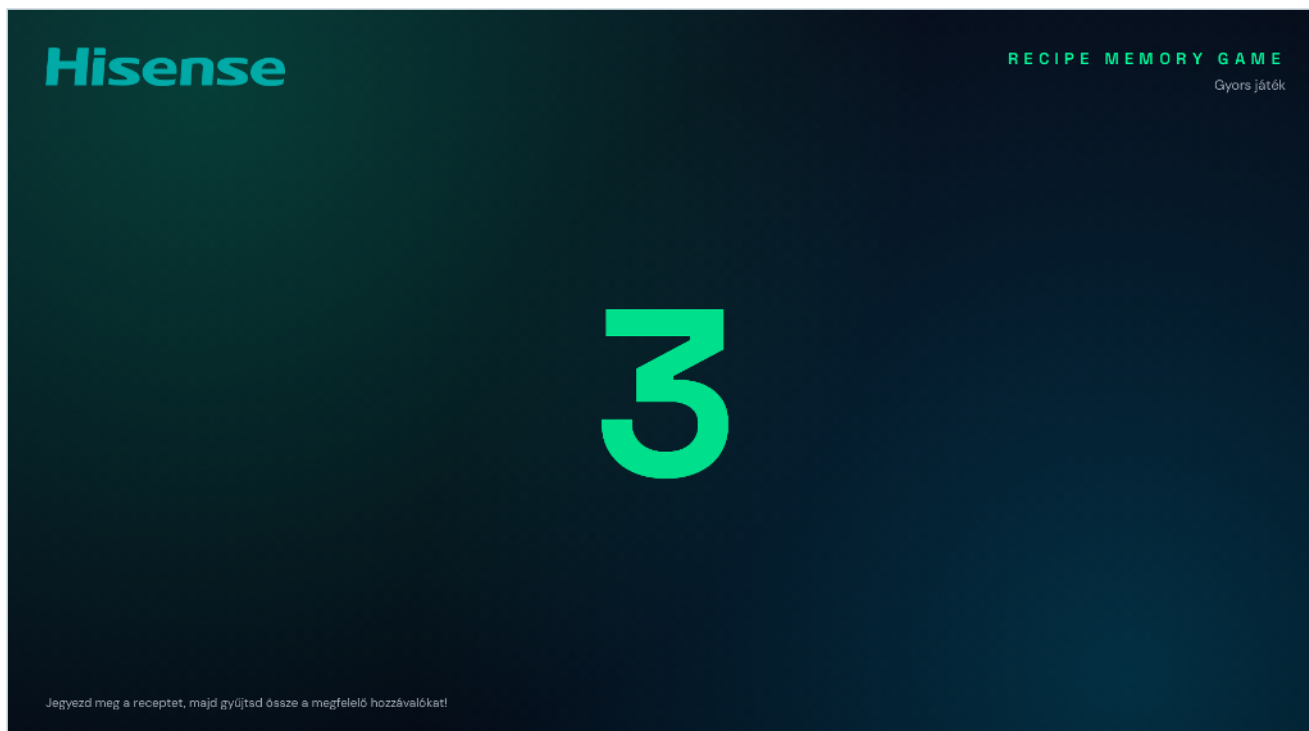
A vezérlőn a hostess kiválasztja a játékmódot (gyors játék, háromfogásos kihívás vagy teljes kihívás), majd egy receptet — vagy indíthat véletlenszerű recepttel is. A jobb oldali listán mindig látja a helyes megoldást.



iPad: mód- és receptválasztás, indítás egy koppintással.

3. Visszaszámlálás

Indítás után a TV-n nagy méretben megjelenik a visszaszámlálás, hangjelzéssel. A játékos ekkor áll a konyhához, és felkészül a recept megjegyzésére.



TV: 3-2-1 visszaszámlálás a memorizálás előtt.

4. Memorizálás

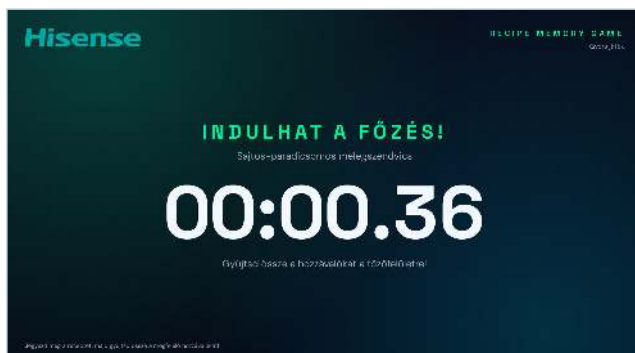
A recept néhány másodpercig látszik: a fogás neve, nehézségi szintje, képe, valamint a hozzávalók ikonokkal és a szükséges mennyiségekkel. A csík mutatja, mennyi idő van még hátra. A memorizálási idő receptenként állítható az admin felületen.



TV: memorizálási képernyő — hozzávalók és mennyiségek.

5. Időmérés — a játékos gyűjt

A memorizálás lejártá után a recept eltűnik, és azonnal indul a stopper a TV-n és a vezérlőn is. A játékos összegyűjti a hozzávalókat a konyhából, és a pultra készíti őket.



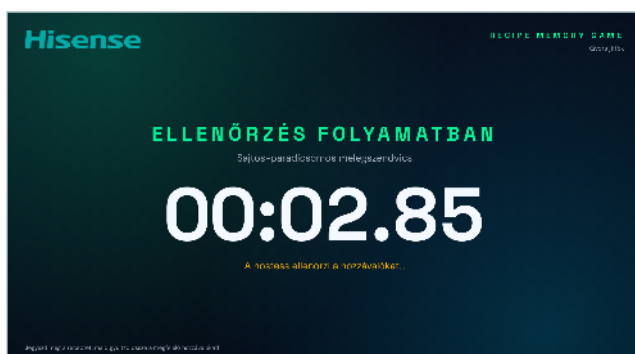
TV: futó stopper a közönségnek.



iPad: „KÉSZ – idő megállítása” nagy gomb.

6. Ellenőrzés

Amikor a játékos jelzi, hogy kész, a hostess megállítja az időt. A vezérlőn ott van a helyes megoldás listája: ha minden hozzávaló és mennyiség stimmel, a „Helyes megoldás” gombbal zárja a kört; ha hiányos, a „Hibás – idő folytatása” gombbal az óra újraindul.



TV: megállított idő, ellenőrzés folyamatban.



iPad: helyes / hibás döntés.

7. Eredmény és zárás

Sikeres kör után a TV kihirdeti az elért időt (több fordulós módban az összesített időt és a fordulók listáját). Ezt követően a hostess visszapakolja a kellékeket a „Kellékek visszapakolása” nézet segítségével, és jöhet a következő játékos.



TV: eredményképernyő az elért idővel.



iPad: új kör indítása vagy kellékek visszapakolása.

Játékmódok

Mód	Tartalom	Kinek ajánljuk
Gyors játék	1 recept, kb. 1 perc.	Nagy forgalomnál, sorban álló vásárlóknál.
Háromfogásos kihívás	3 recept: könnyű + közepes + nehéz, összesített idővel.	Motivált játékosoknak, kis közönség előtt.
Teljes Recipe Memory Challenge	Az összes aktív recept egymás után, összesített idővel.	Nyereményjáték-döntőhöz, versenyzéshez.

Receptek és nehézségi szintek

Az induló recepttár három szinten, 3-6 hozzávalóval:

- Könnyű: Banánturmix (3 hozzávaló), Sajtós-paradicsomos melegszendvics (4).
- Közepes: Palacsinta (4), Paradicsomos tészta (5).
- Nehéz: Almás pite (6), Zöldséges pizza (6).

A receptek, hozzávalók, mennyiségek, képek és a memorizálási idő az admin felületen bármikor módosíthatók, új recept is felvehető — a TV és az iPad automatikusan az aktuális tartalmat használja.

Hostess kisokos

Rövid forgatókönyv, amit érdemes elmondani a játékosnak

- „Mindjárt megjelenik egy recept a TV-n. Néhány másodperced van megjegyezni a hozzávalókat és a mennyiségeket.”
- „Amikor eltűnik a recept, indul az óra: gyűjtsd össze a hozzávalókat a konyhából, és tedd a pultra.”
- „Ha kész vagy, szólj — én megállítom az órát és ellenőrzöm.”

Kör előtt

- Minden kellék a helyén van (hűtő: tej, vaj, sajt, mozzarella, tojás; pult/polc: gyümölcs, zöldség, kenyér, cukor, liszt, spagetti, paradicsomszósz, fahéj, pizzatészta, bazsalikom).
- A vezérlőn zöld a „TV csatlakoztatva” állapot.
- A TV a kezdőképernyőn áll, vagy az előző kör eredményénél.

Kör közben

- Az iPadet tartsd magadnál — a játékos ne látja a helyes megoldást.
- Csak akkor állítsd meg az órát, ha a játékos jelzi, hogy kész.
- Hiányos megoldásnál mondd el, hogy valami nem stimmel, de ne áruld el, mi — és folytasd az órát.

Kör után

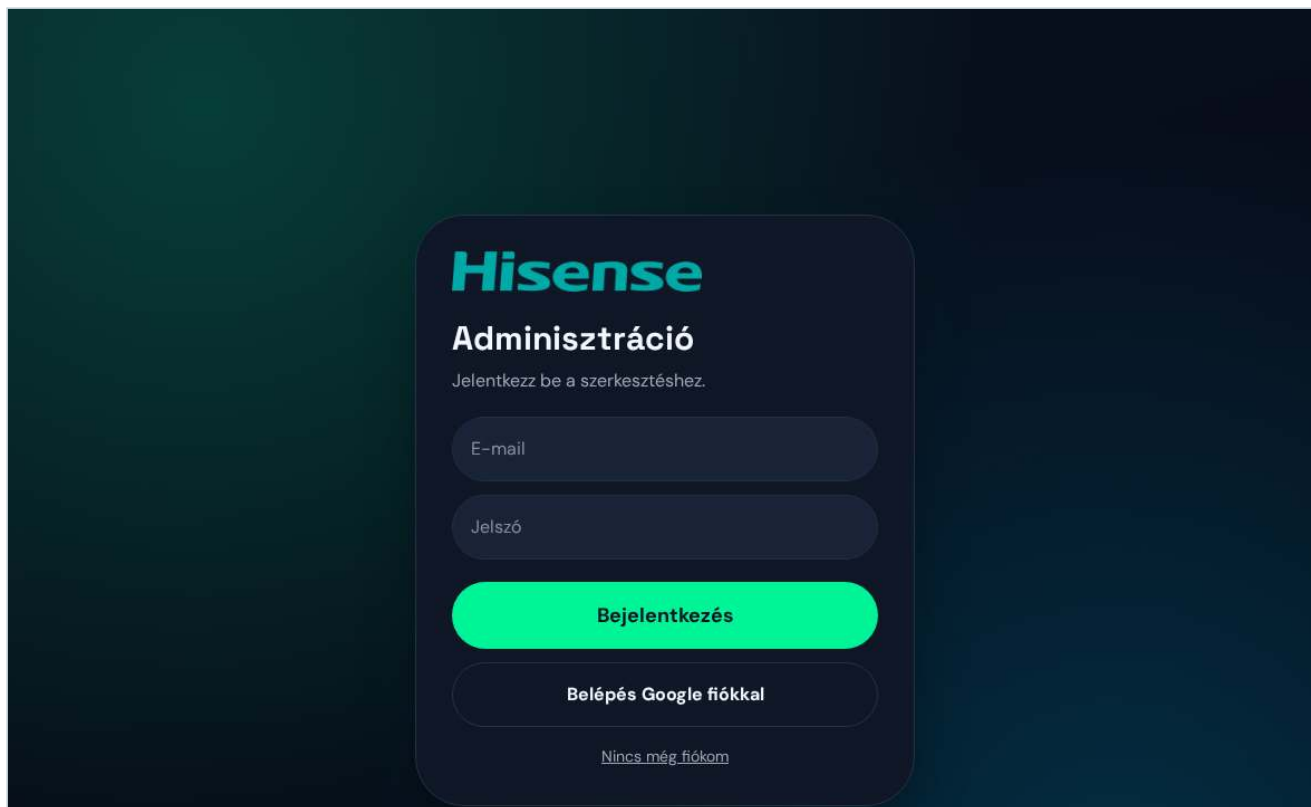
- Pakold vissza a kellékeket (segít a „Kellékek visszapakolása” nézet és a referenciacfotó).
- „Játék újraindítása” ugyanazzal a recepttel, „Megszakítás / kezdőképernyő” új játékoshoz.
- Ha a vezérlőn a „Leválasztás”-t használod, a TV új kódot ad, és onnantól új eszköz párosítható.

Ha valami elakad

- Nem sikerül a párosítás: a TV-n frissítsd az oldalt, és az újonnan kiírt kódot használd.
- A vezérlő „TV nincs csatlakoztatva”-t ír: ellenőrizd a TV internetkapcsolatát; a TV-oldal frissítése után párosíts újra.
- Rossz állapotban ragadt a játék: „Megszakítás / kezdőképernyő”, majd új kör indítása.
- Nincs hang: a TV böngészőjében egyszer koppints/kattints a képernyőre, majd ellenőrizd a hangerőt.

Admin felület

Az admin felület jelszóval / Google-fiókkal védett, és csak a szervezőknek szól. Itt kezelhető a receptek listája, a hozzávalók mennyisége és ikonja, a memorizálási és visszaszámlálási idők, a logó, a háttérkép, a hangok, valamint a kellékek referenciatója. Innen minden futó játékmenet egy kattintással alaphelyzetbe állítható.



Admin felület — belépés után receptek és beállítások kezelése.

Jó tudni

- A TV és az iPad között minden állapot valós időben szinkronizálódik, az időmérés pedig eszközfüggetlen.
- A játékmenet-adatok privát kapcsolódási kulccsal védettek: illetéktelen eszköz nem tudja átvenni a vezérlést.
- A felület magyar nyelvű, és tetszőlegesen sok kör futtatható egymás után a nap folyamán.