

# CaadTeamWickedPunani

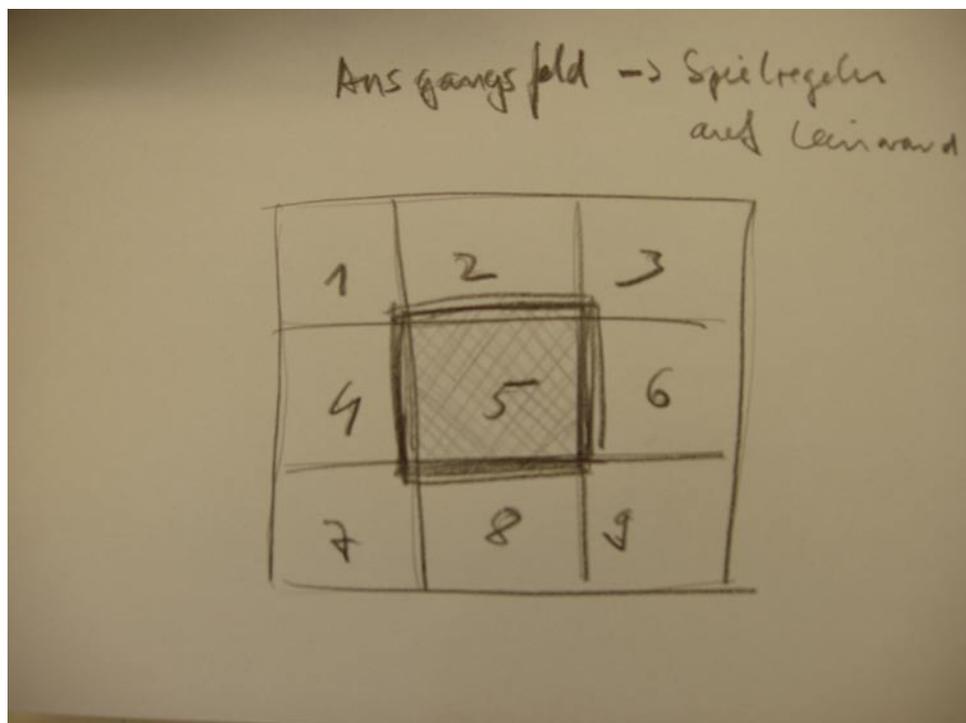
## hetzjagd durch die rote hölle

unsere anwendung der roten hölle soll geist und körper gleichermaßen fordern. gedächtnis, koordination, beweglichkeit, schnelligkeit und die verküpfungsfähigkeit dieser vier attribute werden getestet.

wir möchten das tracking system nutzen um dem benutzer/besucher der roten hölle eine interaktive auseinandersetzung mit der technik zu vermitteln. die möglichkeiten der roten hölle, insbesondere des tracking systems sollen spielerisch ausgelotet werden.

### zum ablauf

der besucher muss in einem bestimmten ausgangsfeld von den kameras erfasst werden. steht der besucher im falschen feld, so passiert nichts und er wird auf der leinwand darauf hingewiesen, dass das gewählte feld nicht das startfeld ist. sobald das startfeld gefunden ist, wird der anwender auf der leinwand visuell oder vielleicht auch akustisch via lautsprecher über die spielregeln informiert. leichte ambientklänge untermalen die szenerie. steht der spieler auf dem ausgangsfeld bereit sind alle lichter (spots und röhren) an. sobald das spiel beginnt gehen alle lichter aus und die musik verstummt



## spielregeln

im prinzip geht es darum, dass dem spieler in einer bestimmten abfolge jeweils eine bestimmte anzahl von feldern via leinwand kommuniziert wird. es gilt dann, sich diese felder in der vorgegebenen reihenfolge zu merken und in einer bestimmten zeit der reihenfolge folgend in jedes feld zu treten. die schwierigkeit besteht darin, das visuell aufgenommene mittels der koordinationsfähigkeit physisch wiederzugeben. es werden verschiedene schwierigkeitsstufen erstellt:

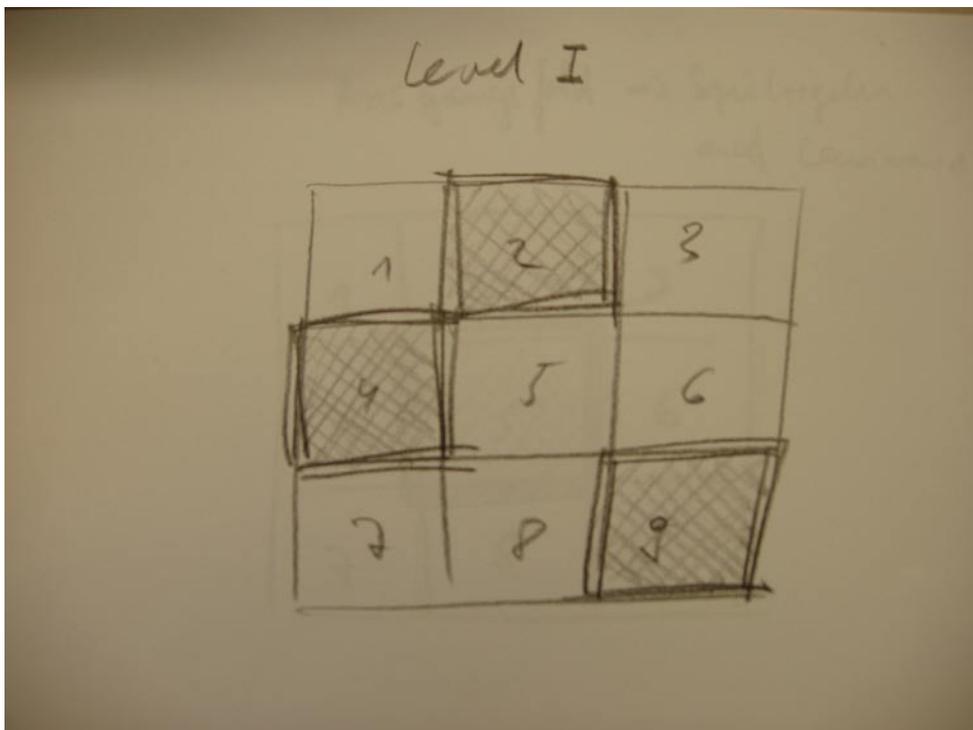
### stufe eins

drei felder leuchten in relativ grossen zeitabständen auf der leinwand auf

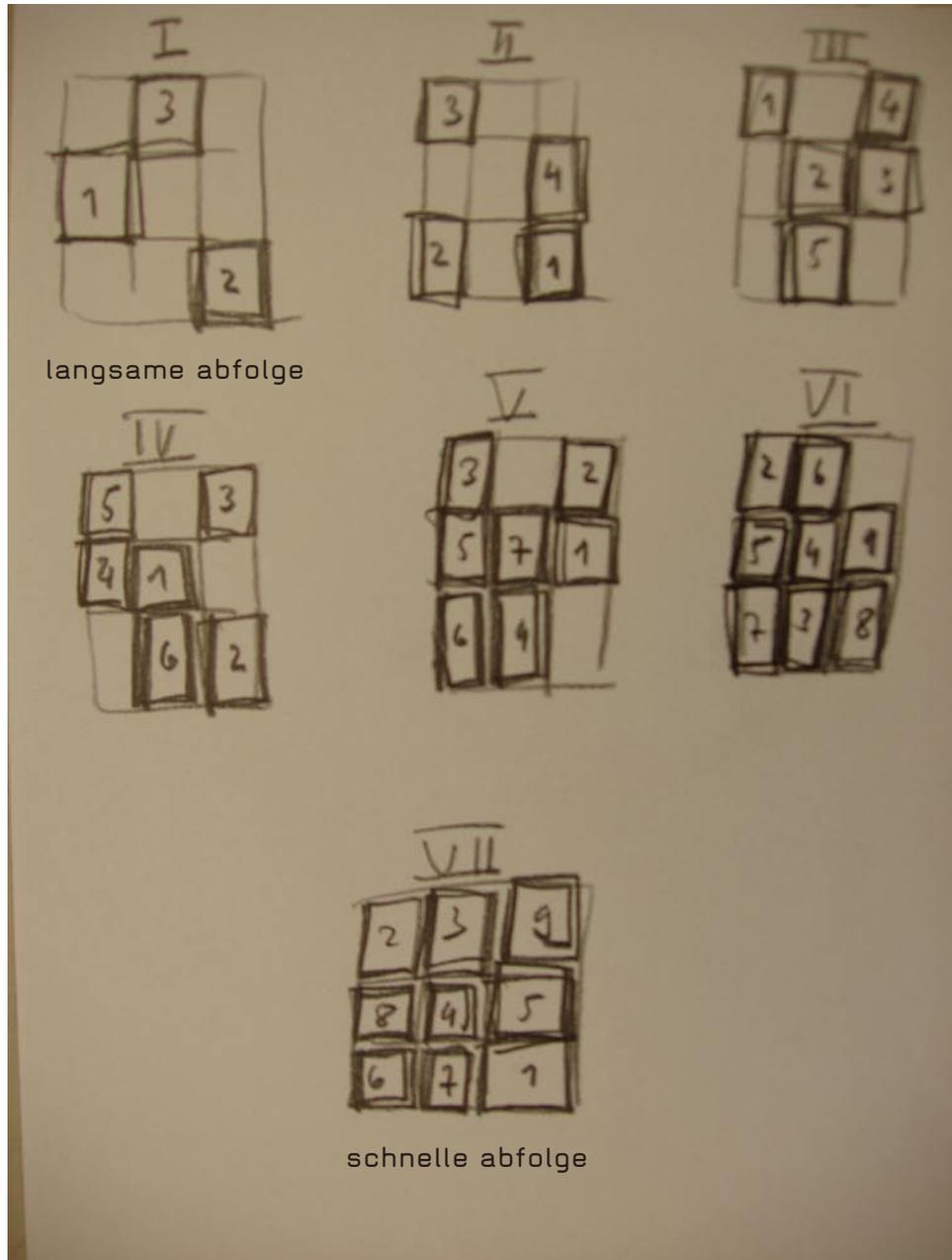
### stufe zwei

vier felder leuchten in etwas kleineren zeitabständen als in stufe eins auf der leinwand auf

usw.....



level I-VII



diese stufen können beliebig erweitert werden. (bis alle felder abgelaufen werden müssen) es ist einerseits möglich nur die anzahl der aufleuchtenden felder zu erhöhen, oder aber die anzahl der felder zu erhöhen währenddem die zeitabstände zwischen dem aufleuchten der einzelnen felder verringert (langsame oder schnelle abfolge) werden. selbstverständlich können auch die zeitabstände bei gleichbleibender anzahl von feldern verringert werden.

wird der pfad falsch abgelaufen ertönt ein donnergerollen und ein wildes blitzlicht gewitter erhellt stroboskopmässig die rote hölle.

wurde ein level erfolgreich beendet, wird der raum mit musik oder dialogfragmenten aus us-cartoons aus den 80iger jahren akustisch bespielt.

sind alle sieben levels erfolgreich beendet ist das spiel fertig.

ideal wäre, wenn die erfassung des spieler durch die kameras so schnell ist, dass auch die zeit zwischen dem physischem feldwechsel zum spielkriterium werden könnte; das will heissen, dass das spiel verloren wäre, wenn der spieler zu langsam ist.

