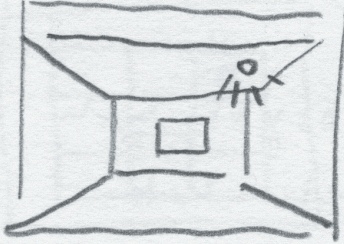
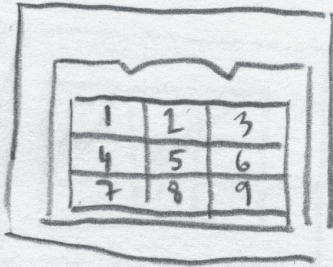


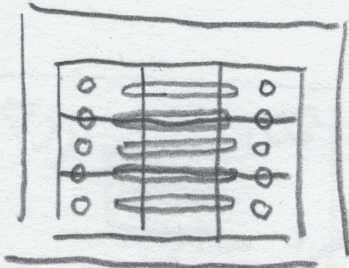
Das Tracking-Spiel



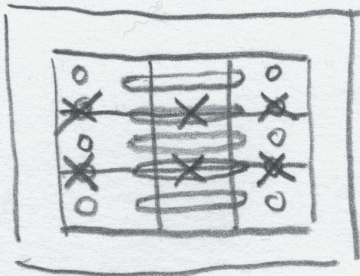
In der roten Hölle geht ein Licht an.



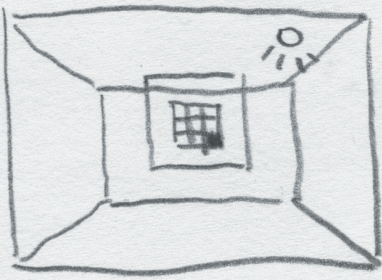
Es gibt neun Bereiche die von dem Tracking-System erfasst werden.



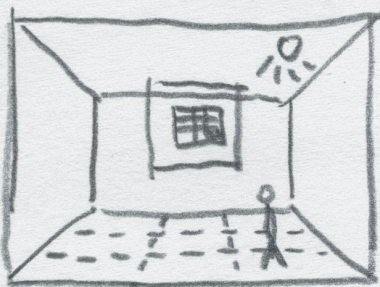
Die Lichter teilen wir auf die neun Bereiche auf.



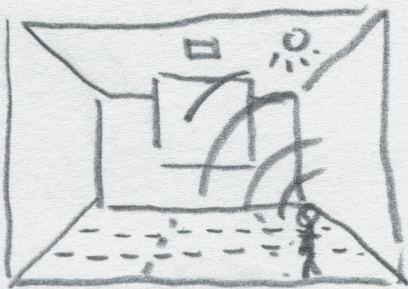
Sechs Lichter werden nicht gebraucht und fallen weg.



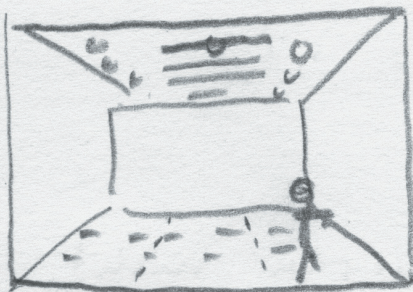
Zusätzlich zum leuchtenden Licht sieht der Betrachter ein Schema der neun Felder und welches davon aktiviert ist



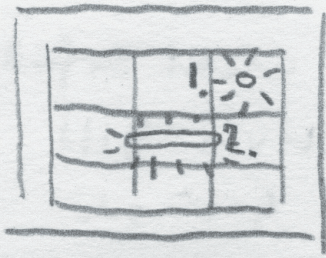
Der Betrachter begibt sich in das markierte Feld



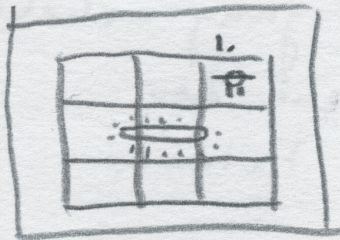
Der Sensor erkennt die Person



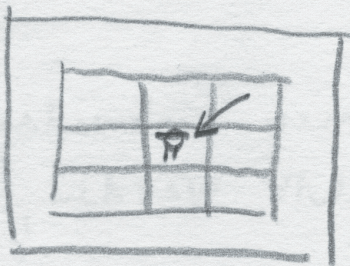
Das Licht geht aus.



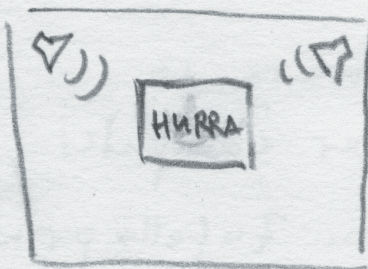
Nacheinander gehen nun zwei
Lichter an.
Der Betrachter merkt sich
die Reihenfolge



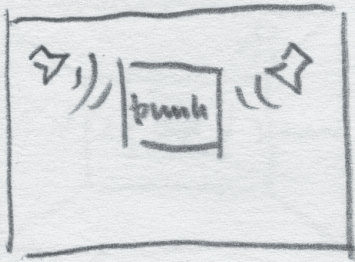
Der Betrachter geht zum
ersten Licht.
Es geht ans.



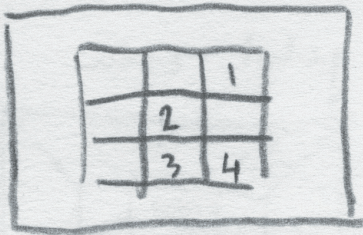
Er geht zum zweiten Feld,
Das zweite Licht geht ans.



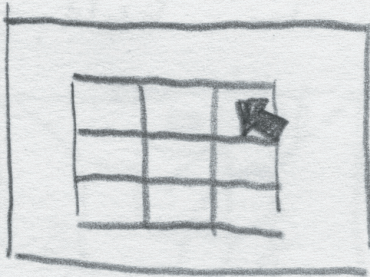
Der Spielvorgang war erfolgreich
Es ertönt ein Geräusch
und ein Bild erscheint.



Wird der Vorgang nicht erfüllt
erscheint ein negatives Bild
mit einem neg. Geräusch



Nach jedem Vorgang erhöht
sich die Anzahl der
aufleuchtenden Felder.



Die Felder können entweder
manuell angewählt werden,



oder vielleicht wäre es
möglich, dass der Computer
sie nach einem Zufallsprinzip
answählt.

copyright Manuela Borges, Mark Lauener