

SPIELER SCANNEN 1

SPIELSTEUERUNG 2

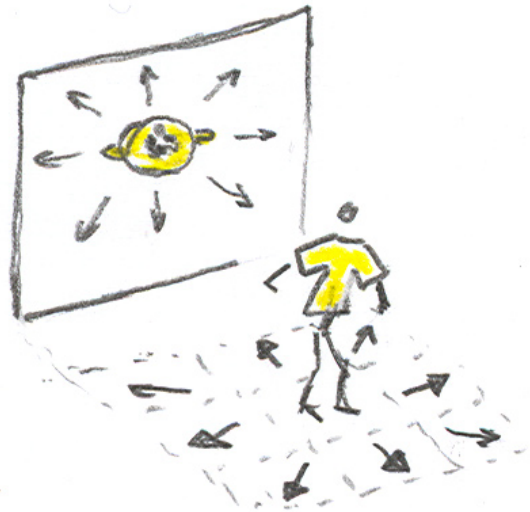
DURCH DIE HÖLLE 3

SOUND 4

SPIELEND 5

1 SPIELER SCANNEN

- > SPIELER STELLT SICH VOR SCHATTENBILD AUF DEM SCREEN
- > AUS DEM WEBCAMBILD WIRD DIE T-SHIRT-FARBE ERMITTELT
- > SPIELFIGUR HAT ENTSPRECHENDE FARBE



+



SPIELER SCANNEN 1

SPIELSTEUERUNG 2

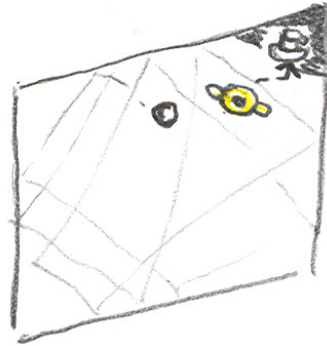
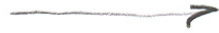
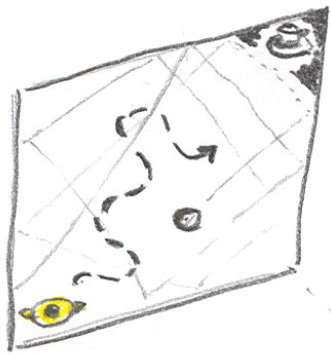
DURCH DIE HÖLLE 3

SOUND 4

SPIELENDE 5

2 SPIELSTEUERUNG

- > MIT HILFE DER TRACKINGFUNKTION WIRD DIE SPIELFIGUR AUF DEM SCREEN GESTEUERT
- > KLATTSCHEN ENTSPRICHT DEM BETÄTIGEN DER EINGABETASTE



SPIELER SCANNEN 1

SPIELSTEUERUNG 2

DURCH DIE HÖLLE 3

SOUND 4

SPIELEND 5

3 DURCH DIE HÖLLE

- > **BEDROHT DURCH ZUFÄLLIG DURCH DIE ROTE HÖLLE
SCHIESSENDE ELEKTROMAGNETISCHE WELLEN, VERSUCHT
DER SPIELER, DIE CAFETERIA ZU ERREICHEN**



SPIELER SCANNEN 1

SPIELSTEUERUNG 2

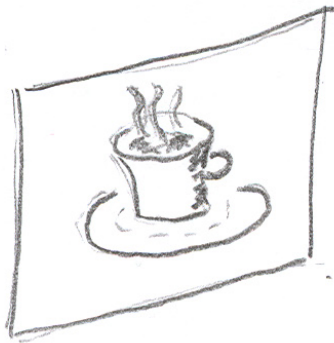
DURCH DIE HÖLLE 3

SOUND 4

SPIELLENDE 5

4 SOUND

- > DER SOUND UNTERSTÜTZT DIE SPIELHANDLUNG
- > HÖLLENSOUND - HIMMLISCHE TÖNE



ODER



SPIELER SCANNEN 1

SPIELSTEUERUNG 2

DURCH DIE HÖLLE 3

SOUND 4

SPIELEND 5

5 SPIELEND

- > DAS LICHT GEHT AN - DER SPIELER GENIESST DEN DAMPFENDEN ESPRESSO
- > ODER ABER: DAS LICHT GEHT AUS - ER SCHMORT IN DER ROTEN HÖLLE