

## Descripción Minijuegos Kinect Terapia

1: El usuario debe mover su mano horizontalmente. El objetivo del juego es que la pelota rebote por la escena de tal manera de que todos los bloques luminosos de colores desaparezcan. Cada golpe contra ellos los hace desaparecer o los hace cambiar de estado hasta que desaparecen. El usuario pierde si la pelota sale de la escena por la parte de abajo.



2: El usuario debe mover su mano horizontalmente. El objetivo es atrapar las esferas que caen, con cada una se llena una barra a la izq y al completar la barra, se pasa el nivel. Si el usuario no atrapa una cierta cantidad de esferas, pierde.



3: El usuario debe mover su mano horizontalmente. Debe hacer rebotar la pelota de tal manera de que el contrincante no alcance a atrapar la pelota y así, hacerle un 'gol'. Si el contrincante le hace un 'gol' al usuario, pierde.



4: El usuario debe mover su mano verticalmente. Debe golpear hacia arriba rápidamente para que la esfera llegue lo más alto posible. Si no llega a la marca por nivel, el usuario pierde.



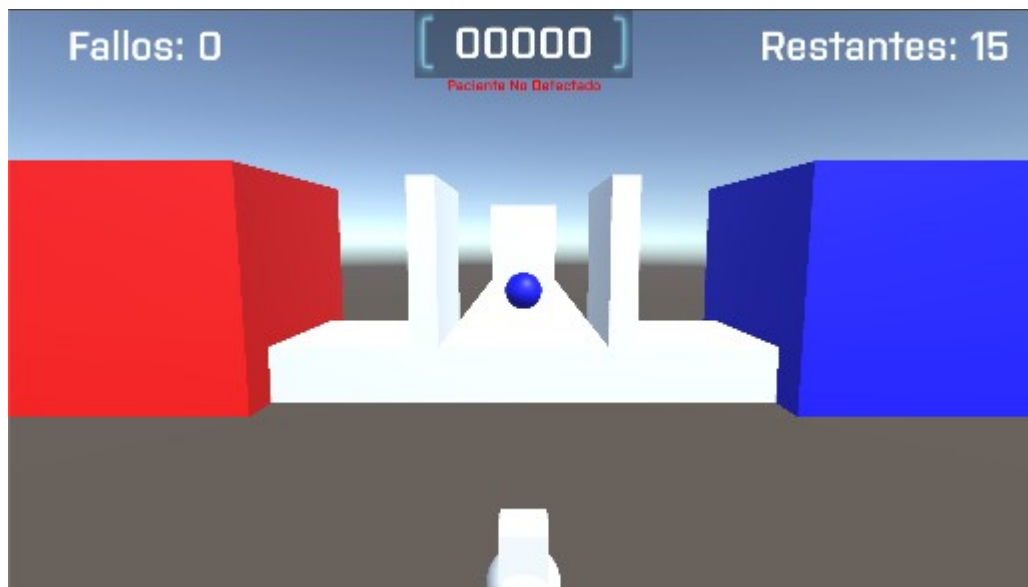
5: El usuario debe realizar un movimiento similar a lanzar una piedra verticalmente para lanzar el cubo y atrapar a alguno de los extraterrestres. Para retraer el cubo, el usuario debe realizar un movimiento acercando su mano a su cuerpo. Debe atrapar X cantidad de extraterrestres antes del tiempo limite para pasar el nivel.



6: El usuario debe mover su mano de arriba a abajo de tal manera que el avion no choque contar ningún obstáculo y llegar al final de cada nivel. Tiene varias 'vidas', si se le acaban, el usuario pierde.



7: El usuario debe mover diagonalmente su brazo para abrir las compuertas azul o roja para clasificar las esferas de colores que se acercan. Al mover el brazo hacia la arriba a la izquierda, se abre la compuerta izquierda y hacia arriba a la derecha, abre la compuerta derecha.



8: El usuario debe mover su mano en la dirección del corte indicado en el objeto que se acerca de tal manera de cortarlo antes de que salga de pantalla.



9: El usuario debe mover su mano en diferentes direcciones para alcanzar cada uno de las partes del motor y llevarlo a la posición que corresponde antes de que termine el tiempo.

[ 00000 ]

Paciente No Detectado

4:57

