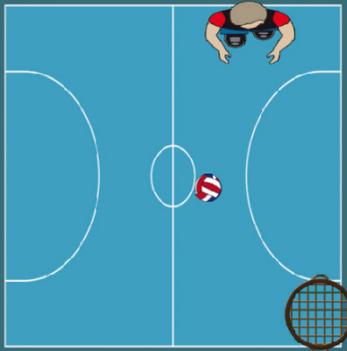
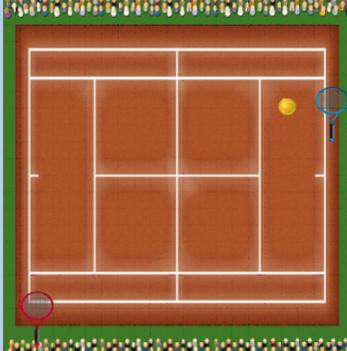
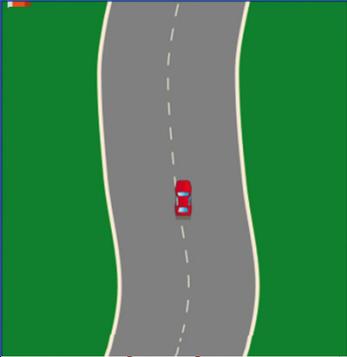
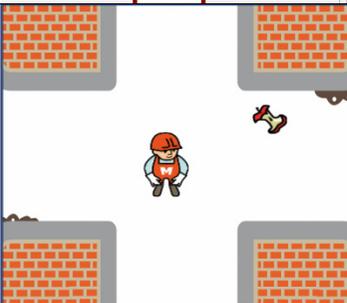
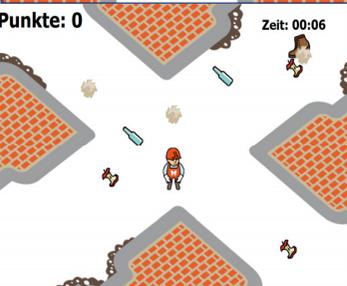
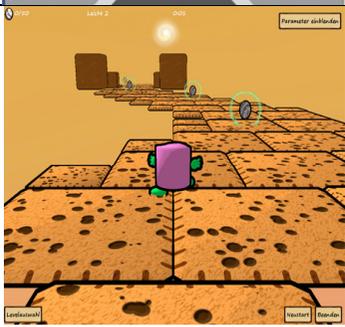


## Spieleübersicht bei *MediBalance Pro*

Name	Grafik	Typ	Bewegungsrichtung	Beschreibung	Wichtigste Parameter *
Bereiche treffen	<p>Punkte: 0 00:09</p>	statisch	alle Richtungen	<p>Mit dem Cursor soll die jeweils eingefärbte Fläche getroffen werden. Bei Erfolg wird eine andere Fläche markiert.</p> <p>Optional kann eingestellt werden, dass sich der Proband nach jedem Bereich wieder zentriert (Bereich im Zentrum)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ring, in dem die Fläche getroffen werden soll (innerer, mittlerer und / oder äußerer)</li> <li>• Cursor-Größe</li> <li>• Verweildauer, bis als „geschafft“ bewertet wird</li> <li>• Zentrierung nach Erreichen des Bereichs (ja / nein)</li> </ul> <p>Akustisches Feedback verfügbar</p>
Kreise treffen	<p>Punkte: 0 00:04</p>	statisch	alle Richtungen	<p>Mit dem Cursor soll der Kreis getroffen werden. Bei Erfolg springt der Kreis an eine andere Position.</p> <p>Optional kann eingestellt werden, dass sich der Proband nach jedem Bereich wieder zentriert (Bereich im Zentrum)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreisgröße</li> <li>• Ringe, auf denen der Kreis positioniert wird.</li> <li>• Verweildauer, bis als „geschafft“ bewertet wird</li> <li>• Zentrierung nach Erreichen des Kreises (ja / nein)</li> </ul> <p>Akustisches Feedback verfügbar</p>
Kreisen folgen	<p>Punkte: 0 00:04</p>	dynamisch	alle Richtungen	<p>Der Cursor soll bestmöglich im sich bewegende Kreis gehalten werden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewegungsrichtung des Kreises (Uhrzeigersinn / wechselnd / gegen den Uhrzeigersinn)</li> <li>• Geschwindigkeit des Kreises</li> <li>• Ringe, auf denen der Kreis positioniert werden kann (innen, mittig, außen).</li> <li>• Sprungbedingung des Kreises in einen anderen Ring (zeit- oder punktabhängig)</li> </ul> <p>Akustisches Feedback verfügbar</p>

Name	Grafik	Typ	Bewegungsrichtung	Beschreibung	Wichtigste Parameter *
Bälle fangen		dynamisch	links – rechts	Mit dem Korb sollen die von oben fallenden Bälle aufgefangen werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ball (-fall)-Geschwindigkeit</li> <li>• Ballfrequenz (Anzahl der Bälle gleichzeitig)</li> <li>• Weite des Spielfeldes (nach links und rechts getrennt enger oder weiter einstellbar)</li> </ul> Akustisches Feedback verfügbar
Tennis		dynamisch	vorne - hinten	Mit dem linken Tennisschläger soll der vom Gegenspieler (Computer-gesteuert) geschlagene Ball zurückgespielt werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ballgeschwindigkeit</li> <li>• Gegnergeschwindigkeit (Rückspielgeschwindigkeit)</li> <li>• Ausmaß des Spielfeldes (nach oberer und unterer Hälfte getrennt enger oder weiter einstellbar)</li> </ul> Akustisches Feedback verfügbar
Prinzessin		dynamisch	alle Richtungen	Der blaue Ritter soll die Prinzessin vor den roten Raubrittern verteidigen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximale Anzahl der Gegner</li> <li>• Geschwindigkeit der Gegner</li> <li>• Zeit, bis der nächste Gegner auf das Feld tritt.</li> </ul> Die gezeichneten Wege müssen nicht abgelaufen werden; der Ritter kann sich auf dem Spielfeld frei bewegen. Akustisches Feedback verfügbar

Name	Grafik	Typ	Bewegungsrichtung	Beschreibung	Wichtigste Parameter *
Autorennen		dynamisch	links – rechts = Bewegung vorne – hinten = Speed	Das Auto soll schnellstmöglich auf der Straße fahren und dabei den Grünstreifen meiden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Streckenbreite</li> <li>• Bewegungsvarianz</li> <li>• Verlangsamung beim Verlassen der Strecke</li> <li>• Sollen andere Autos umfahren werden müssen?</li> </ul> <p>Akustisches Feedback verfügbar</p>
Ski		dynamisch	links – rechts = Bewegung vorne – hinten = Speed	Der Skifahrer soll auf der Piste (zwischen den roten Rändern) eine möglichst lange Strecke zurücklegen. Die Bereiche außerhalb der Piste sollen gemieden werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Streckenbreite</li> <li>• Bewegungsvarianz</li> <li>• Verlangsamung beim Verlassen der Strecke</li> <li>• Kollision mit anderen Skifahrern ermöglichen</li> <li>• Minimale und maximale Geschwindigkeit</li> </ul> <p>Akustisches Feedback verfügbar</p>
Rohre reinigen [+]		dynamisch	links – rechts vorne – hinten	Der Reinigungsspezialist soll den erscheinenden Unrat durch Berühren beseitigen. Die Wände sollten nach Möglichkeit nicht berührt werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kanalgröße (Fläche, in der sich die Reinigungskraft bewegen soll)</li> <li>• Warnton</li> <li>• Müllhäufigkeit</li> <li>• Maximale Verdreckung (Anzahl an Müll-Gegenständen, bei der der Durchgang abgebrochen wird)</li> <li>• Größe der Müll-Gegenstände</li> </ul> <p>Akustisches Feedback verfügbar</p>
Rohre reinigen [x]		dynamisch	beide Diagonalen		

Name	Grafik	Typ	Bewegungsrichtung	Beschreibung	Wichtigste Parameter *
Straßenpolizei [+]		dynamisch	links – rechts vorne - hinten	Der Polizist regelt den Verkehr und versucht, dass möglichst wenige Autos gleichzeitig warten müssen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verkehrsaufkommen</li> <li>• Straßenbreite</li> <li>• Verkehrsunterbrechungen (Geschwindigkeit, in der die Autos erscheinen)</li> <li>• Warnton</li> <li>• Hintergrundgeräusche (Stressaufbau)</li> <li>• Auto-Kollisionen führen (optional) zu Punktverlusten</li> </ul> Akustisches Feedback verfügbar
Straßenpolizei [x]		dynamisch	beide Diagonalen		
Sammele Süßes Lauf		dynamisch	links – rechts – vorne	Der Marshmallow läuft eine Keksstrecke entlang und soll Schokolinsen sammeln. Je nach Level wird die Fläche verwinkelter, löchriger oder wird von Hindernissen blockiert. Manche Kekse können auch unter seinen Füßen wegbröckeln, wenn er zu langsam ist.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laufgeschwindigkeit</li> <li>• Drehgeschwindigkeit</li> <li>• Ruhebereich</li> <li>• Level (12 – beeinflussen die Flächenform und die Anzahl / Anordnung der Hindernisse)</li> </ul> Akustisches Feedback verfügbar
Sammele Süßes Denk		dynamisch	links – rechts – vorne - hinten	Der Marshmallow bewegt sich in einem Keksfeld und soll Schokolinsen sammeln. Dabei muss er Aufgaben lösen. Wenn er sich dreht, dreht sich gleich das ganze Keksfeld. Dies beinhaltet zusätzlich kognitive Anforderungen.	

Achtung: OPTIONALES SPIEL!

Name	Grafik	Typ	Bewegungsrichtung	Beschreibung	Wichtigste Parameter *
<p>ZUKOR Interactive</p> <p><b>Hinweis:</b></p> <p>ZUKOR ist ein Programm eines Partner-Unternehmens. Die Spielfunktionen können modular hinzugekauft werden.</p>		<p>dynamisch</p>	<p>alle Richtungen</p>	<p>Abhängig von dem ausgewählten ZUKOR-Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Flugprogramm AIR stets zum erscheinenden Ring fliegen. Dies kann wahlweise durch Stillstehen (regulärer Modus) oder durch gezieltes Steuern des Flugobjekts mittels Verlagerung des Gleichgewichts geschehen (Joystick-Modus)</li> <li>• Mit dem Skateboard die Strecke abfahren und Hindernissen ausweichen</li> <li>• Auf dem Rummel mit Bällen Dosen umwerfen oder Luftballons treffen, ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• leicht / mittel / schwer</li> <li>• Auswahl aus den im ZUKOR-Spiel enthaltenen Varianten (z.B. unterschiedliche Wurfspiele, Flugobjekt, ...) Akustisches Feedback verfügbar</li> </ul>

**Bei allen Übungen können eingestellt werden:**

- Siegbedingungen (Stopp beim Erreichen einer definierten Punktzahl / nach Ablauf einer definierten Zeit – alternativ: manueller Stopp)
- Schwierigkeitsgrad leicht / mittel / schwer / benutzerdefiniert. Die vorgefertigten Grade geben Standardwerte vor, die den Fähigkeiten des Patienten angepasst werden können.
- Sensitivität des Boards
- Sound (an / aus)