









Spielerisch wird den Akteuren die unsichtbare Gefahr nahegebracht und aufgezeigt. Nutzer werden angesteckt und übertragen den Virus an den Nachbarn. Dies soll diese anregen, alltägliche Gewohnheiten zu hinterfragen. Wie einfach man doch einen Virus verbreiten kann, auch wenn man diesen nicht sieht.

Kinect liefert Infrarotbild wie auch 3d-Scan der Umgebung. Diese werden in Touch Designer eingespeist. Innerhalb der Software geschieht der zweite Teil der Magie. Per Trackíng wird der Raum in ein virtuelles KOS gewandelt. Der Nutzer, seine Bewegung und Position werden in Zahlen zerlegt und grafisch abstrahiert. Darauf hin wird das entstandene "Bild der Realität" wieder auf die Selbige projiziert. Ein Schwarm umgibt den Nutzer und hinterlässt dabei Spuren im Raum. Ein Feedbackloop verlängert dabei die Sichtbarkeit der Spur.