

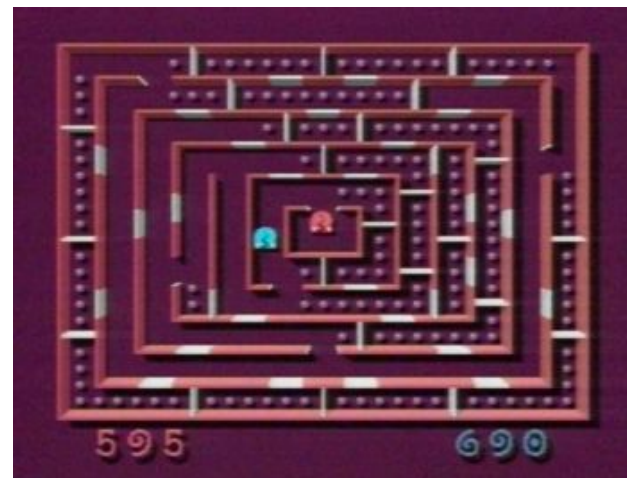


LABYRINTH

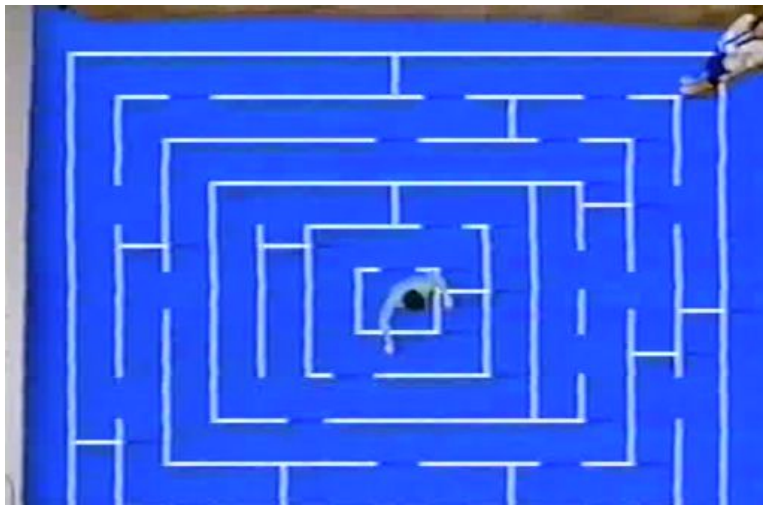
- 1e uitz : 1987 (John de Mol Productions/Vara)
- 110 afl. (wekelijks, prime time), VARA
- Internationaal : Danmarks Radio (Denemarken), S4C (Wales), Megachannel (Griekenland), SIC (Portugal), pilot Thames Television (Uri Geller), pilot DLT NY
- Virtual reality version : AVRO, 1995
- 2012 : 3D-versie



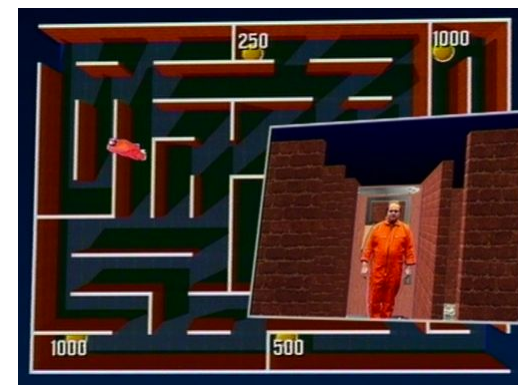
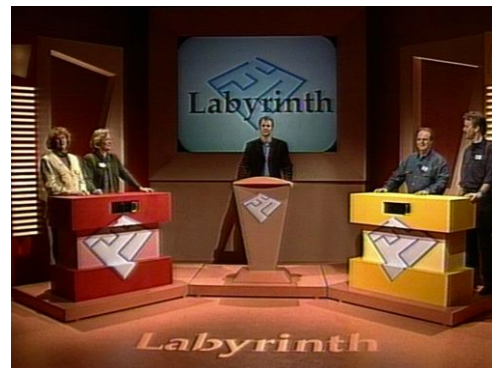
- 1e ronde : twee kandidatenkoppels moeten door het beantwoorden van vragen een happertje naar het midden van een labyrinth leiden.
- Deuren in het labyrinth kunnen worden geopend met vragen.
- Opgegeten punten verhogen de score.
- Team met hoogste score gaat naar de finale.



- Finale : kandidaat A stuurt kandidaat B door een voor hem of haar onzichtbaar labyrinth.
- Ze winnen als ze binnen de speeltijd (2'30) het midden bereiken.
- Op een onzichtbare lijn stappen = verlies van 5" speeltijd.



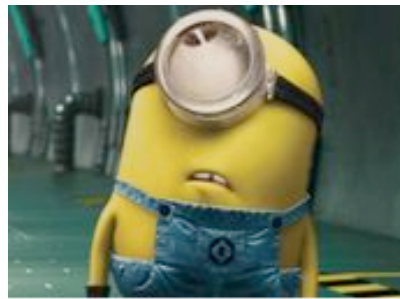
- 1995 : virtual reality versie (AVRO)
- In eindronde hele decor computer-gegenereerd.



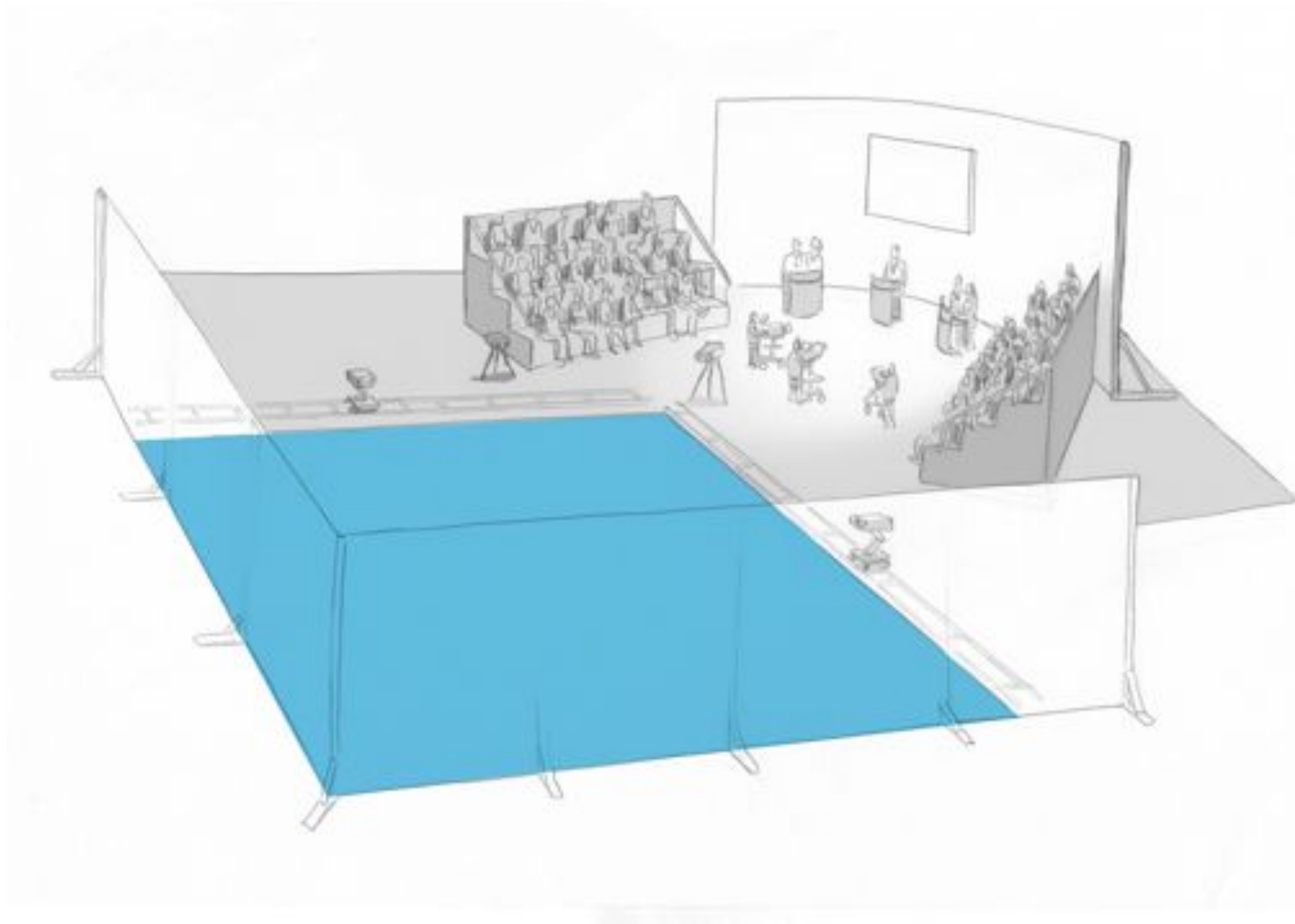
2012 : 3D



- Geïntegreerd gebruik van graphics in opnamen.
- Figuren geïnspireerd op film Despicable Me.
- Opnamen in 2D en 3D. Vorm en graphics bieden mogelijkheid voor eerste 3D game show ter wereld.
- Mogelijkheid format te gebruiken in theme-parks e.d. (later dit jaar in Beeld en Geluid)



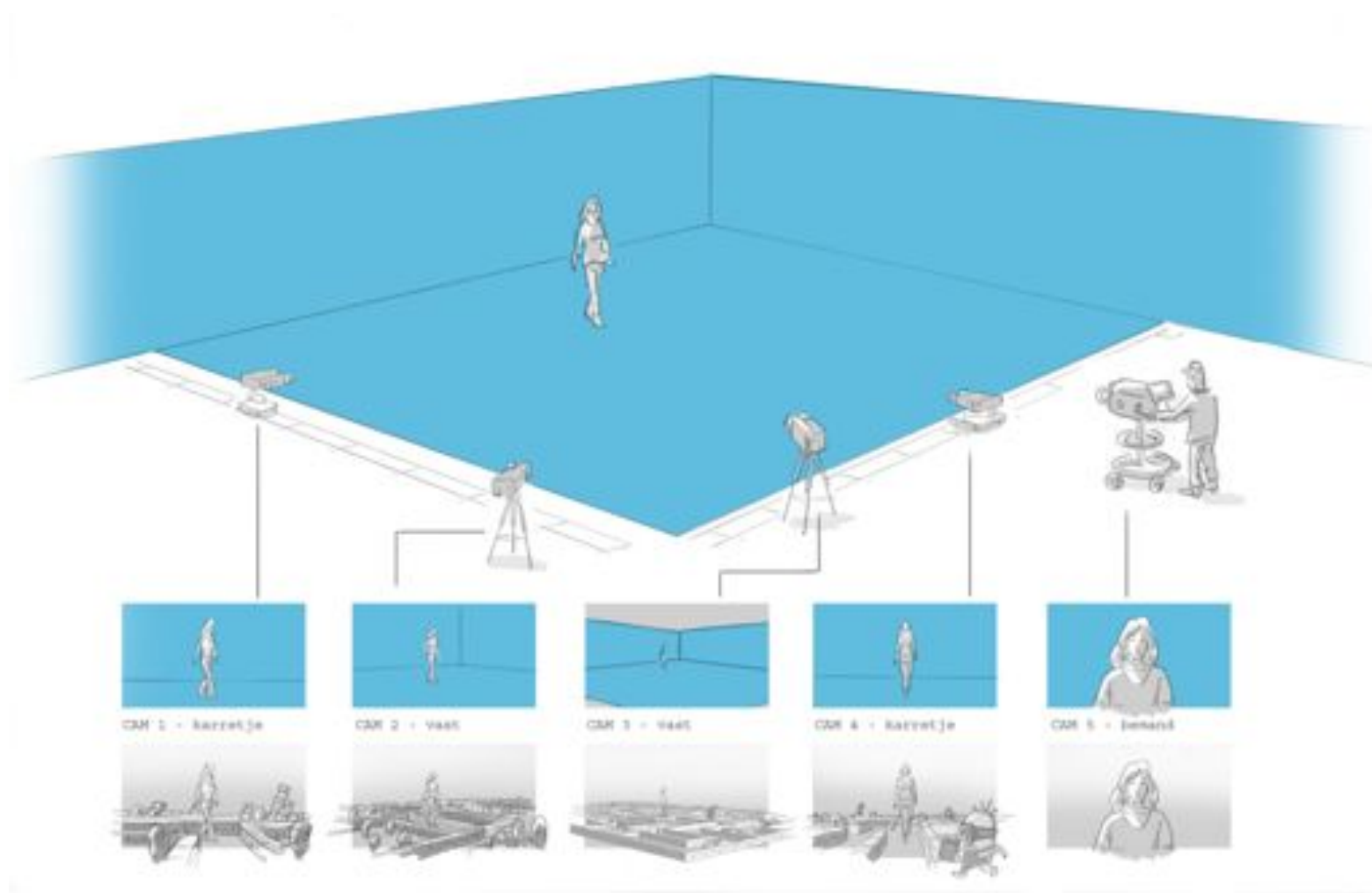
2012 : full 3D versie



Nieuwe animatie 1e ronde



Eindspel : live action + animatie



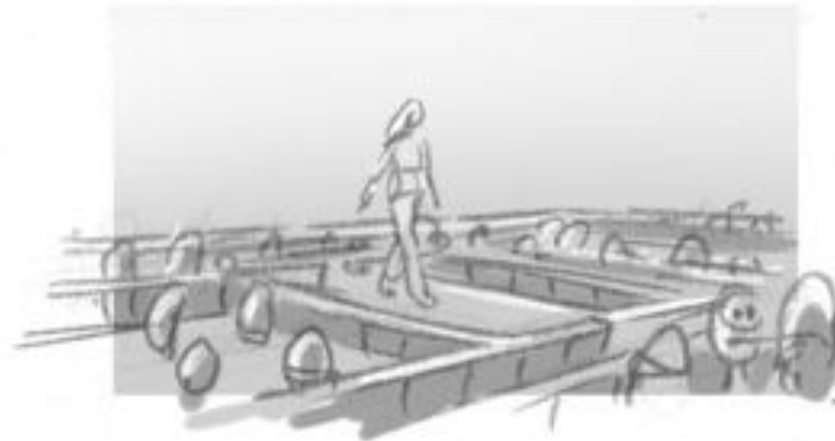
Muren metselen als klok



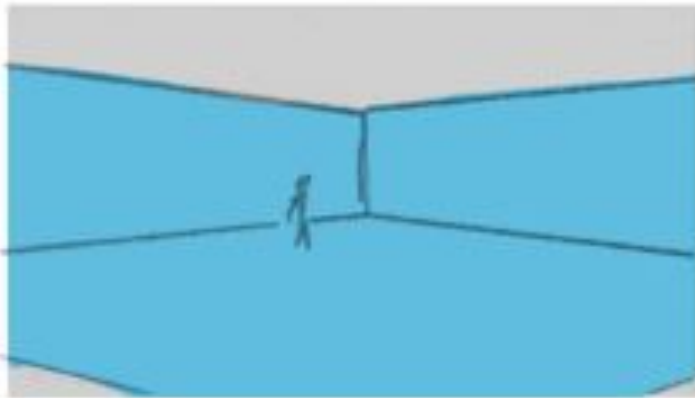
CAM 1 - karretje



CAM 2 - vast



Animatie-computer gelockt met camera's



CAM 3 - vast



CAM 4 - karretje

