

VR PROJECT - Event-Management

SIMULATORS & EVENT MODULE → 3D & VIRTUAL REALITY

(Events - Messen - Entwicklung - Produktion – Verkauf & Vermietung)

INTERAKTIVE WERBEFLÄCHE

Interaktiver 3D-Werbeträger als Boden Projektion für den Point-of-Sale und für hochfrequente Standorte



Bringen Sie Ihre Werbebotschaft ins Spiel!

Jedes unserer interaktiven Spiele lässt sich einfach und schnell als Werbeträger für Ihren Kunden individualisieren. Ihr Logo oder Video kann für Werbezwecke als Hinter- und/oder Vordergrundbild eingesetzt werden.

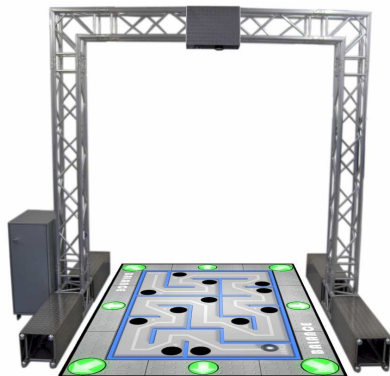
Lizenzen, die sich bezahlt machen

Unsere Lizenzmodelle lassen sich flexibel an Ihre Wünsche und Bedürfnisse anpassen. Sobald eine erworbene Lizenz abgelaufen ist, wird vom System ein entsprechender Hinweis auf der Werbefläche eingeblendet. Die Software für 3D Interaktive Projektionsflächen werden für Kurzmiete oder Dauermiete und zum Kauf angeboten.

Sicher ist sicher: unsere Technik

Die projizierte Spielfläche interagiert berührungslos mit Ihren Besuchern. Eine Kamera erkennt diese, und steuert so das Verhalten der Werbespiele. Unsere Kamerasteuerung ist wartungsfrei und bedienerfreundlich.

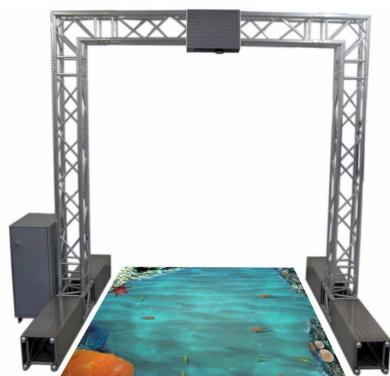




3D BALANCE

Das Geschicklichkeitsspiel für den POS!

Spiel, Spaß, Hier steht die Geschicklichkeit auf dem Prüfstand. Wer bewegt die Kugel durch das Kippen der Fläche sicher durch den Irrgarten? Der Klassiker mit dem berühmten Holz-Labyrinth nun in digitaler Version. Für den Point of Sale, Messen oder Events. Ein Spiel, bei dem sich spontan Menschen zusammenfinden, um gemeinsam das Spiel zu lösen.



3D POOL FISCHE

Virtueller Fisch-Pool in 3D - Interaktive Bodenprojektion für Messe und Event

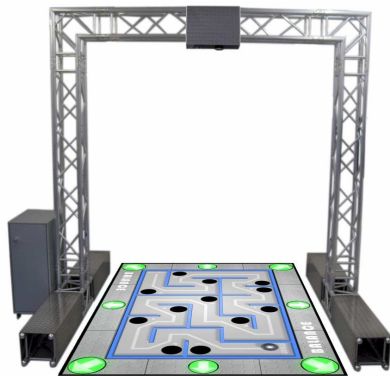
Unsere 3D-Fische verhalten sich mittels einer Schwarmsimulation wie reale Fische im Wasser. Auf Berührung der virtuellen Wasseroberfläche reagieren sie scheu. Visuelle Effekte wie Lichtbrechung, Reflektion und Kaustiken untermalt von Wassergeräuschen unterstützen den Realistischen Eindruck. Die Installation ist auf jeder Veranstaltung eine große Attraktion. Das natürliche Verhalten der Fische und die realistische Wasserbewegung Animieren den Besucher zum wiederholten Spiel. Für den individuellen Einsatz lassen sich Varianten auch mit anderen natürlichen und abstrakten Fischarten und Wasseruntergründen realisieren. Der Besucher betritt das virtuelle Schwimmbecken und wird von den Fischen umkreist, auch wenn er seinen Weg über das Becken fort setzt, die Fische weichen im aus und er bleibt trotzdem immer im Mittelpunkt.



3D FUSSBALL

Interaktives Fußballspiel als Bodenprojektion

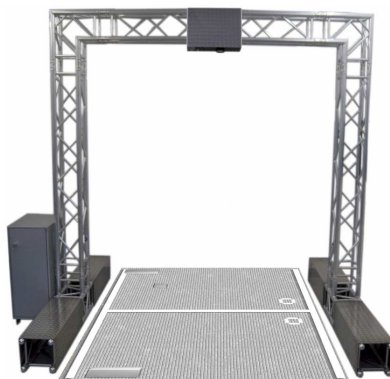
Der ultimative Spaß am Point-of-Sale, der alle Blicke auf sich zieht! Mehrere Spieler kicken auf einem projizierten Fußballfeld virtuelle Bälle hin und her. Jeder Torschuss bringt Punkte und wird mit viel Jubel honoriert. Im laufenden Spiel kann das Fußballfeld in eine Werbefläche überblendet werden sowie die Bandenwerbung animiert und ausgetauscht werden.



3D EISHOCKEY

Interaktives Eishockeyspiel

Der ultimative Spaß am Point-of-Sale, der alle Blicke auf sich zieht! Mehrere Spieler kicken auf einem projizierten Fußballfeld virtuelle Pucks hin und her. Jeder Torschuss bringt Punkte und wird mit viel Jubel honoriert. Im laufenden Spiel kann das Spielfeld in eine Werbefläche überblendet werden sowie die Bandenwerbung animiert und ausgetauscht werden. Zwischen einer Spieleinheit können auch Werbespots eingespielt werden.



3D PING PONG

Der bekannte Spiele Klassiker als interaktive Bodenprojektion

Nutzen Sie die Attraktivität dieses klassischen Videospiele für Ihre Markenkommunikation. Interactive Ping Pong ist die ideale Installation für jeden Messestand und am Point of Sale.

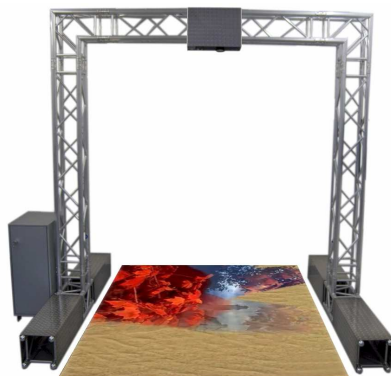
- Es müssen keine Interaktionsgeräte ausgegeben werden. Der Spaß beginnt sofort und unverbindlich, die Interaktion erfolgt berührungslos mit „Händen und Füßen“.
- Alle Augen sind auf das Spielfeld gerichtet während Ihre Kommunikation (Kampagnenmotiv oder Film) im Hintergrund einblendet.
- Das System stellt sich im laufenden Betrieb auf die Zahl der Spieler ein, je nachdem wie viele Personen gerade aktiv interagieren:
 - 0: Der Computer spielt gegen sich selbst.
 - 1: Der Spieler spielt gegen den Computer
 - 2: Die Spieler spielen gegeneinander
 - 3: Jeder Spieler kann in die Steuerung eingreifen



3D SWEEP CLOUDS

Motive und Hintergründe werden durch den Besucher frei gemacht

Die unter Nebel liegende Weltkugel wird durch Fußbewegungen sichtbar. Andere Motive können eingesetzt werden. Interaktive Bodenprojektion für Messe und Event. Verschiedene Hintergründe, Fotos oder Firmenlogos werden durch Berührung frei gestellt und verschwinden unsichtbar wieder hinter den Wolken. Die Motive können ausgetauscht werden. Die Besucher stellen so verborgenes frei und sind oft überrascht, welche Geheimnisse unter den Wolken verborgen liegen.



3D WIPE

**Besucher gehen auf Entdeckungsreise
Motive unter dem Sand werden sichtbar**

Interaktive Bodenprojektion für Messe und Event. Verschiedene Hintergründe, Fotos oder Firmenlogos werden durch Berührung frei gestellt und verschwinden wieder hinter einer unsichtbaren Wand die gegen andere Motive ausgetauscht werden kann. Die Besucher stellen so verborgenes frei und sind oft überrascht, was Sie zu sehen bekommen. Interaktive Produktvorstellungen lassen sich somit realisieren.

SERVICE

**Programmierung interaktiver Spiele und Games für den POS
z.B. Roulette, Weltkarte mit Ihren Filialen, Spuren im Sand, etc.**



3D ROULETTE

„ROULETTE“ als interaktives Game. Ähnlich wie das Spiel Tetris nur mit allen Funktionen eines Roulette. Der Spieler soll virtuell mit Chip's am Spiel teilnehmen können.



3D SPUREN IM SAND

Auf einem Interaktiven Gelände hinterlässt der Besucher seine SPUREN IM SAND, angepasst an Ihr Story Board.



3D SENSO

Retro-Klassiker aus den 80er, zufallsgesteuerte Konzentrationsaufgabe, man muss sich immer länger werdende Farbkombinationen merken und diese dann korrekt wiedergeben. Das Spiel hatte daher vier große Tasten in den Farben Rot, Grün, Blau und Gelb. "SENSO" Projektionsfläche ca. 2x2 Meter.



3D VIRTUELLES FECHTEN

Aufbau des Spieles: Besucher tritt in einem Fecht-Spiel gegen einen virtuellen Gegner an.

Story Board: kein spezifisches; **Dauer des Spiels:** 1 Minute, incl. integrierter Werbung; **Hintergrund:** Szene eines Wettkampfes, z.B. olympische Spiele, im alten Rom; **Aufgabenstellung:** Entertainment der Besucher; **Gegner:** Virtuell

MIETPREIS (für 1.ten Tag zur Selbstbetreuung)

MIETPREIS (ab 2.ten Tag zur Selbstbetreuung)

BETREUUNG/PERSONAL (optional)

1.100,00 EUR / zzgl. Fahrtkosten Techniker

970,00 EUR / zzgl. Fahrtkosten Techniker

150,00 EUR / pro Person und Tag

Basic Info

Aufbaufläche: ca. (LxBxH) 254x245x300cm

Auf-/Abbau: ca. 1 Std. / ca. 40 Minuten

Strom: 230 Volt / 16 A

Technik/Ausstattung: Projektor, PC und PC-Schrank, Infrarot-Lichtquelle, Infrarot-Kamera, Bodenprojektionsfläche (Alternativ weiße Bodenfläche vorhanden), freistehende Traverse mit Soundboxen und Steuerungsgerät.

Optional: Einbau und Anbringung der Technik direkt über dem Messestand. Voraussetzung für die Montage ist eine Halterung oder Traverse mit ca. 25 kg Nutzlast für eine Aufhängung z.B. in 3,60 Meter Höhe. Eventuelle Hubwerkzeuge, Aufhängungen und Traversen müssen vom Kunden vor Ort zur Verfügung gestellt werden.



VR PROJECT - Event-Management
Wald Straße 2, D-85599 Hergolding, Germany
Tel: +49 (89) 927 929 55
Fax: +49 (89) 927 929 57

www.vrproject.com
info@vrproject.com

Version of Nov. 05, 2011
 Copyright ©2011 VR Project
 Errors and omissions excepted; modifications reserved.