

Les dalles sensibles
Une application originale

○ Imaginez une application dirigée par dalles sensibles

Les **dalles sensibles** permettent de percevoir les mouvements d'un joueur. Elles captent et mesurent la vitesse d'un joueur, qui **court sur place** sur la dalle.

L'affichage de l'écran de jeu peut se faire sur un écran plasma ou en vidéo projection.

La mesure est instantanément retranscrite sur un écran, en actions de jeu.

Les possibilités de jeu sont multiples :

- Courses de voitures
- Courses d'athlétisme
- Tests de vitesse
- Tests d'habilité (le joueur doit courir plus ou moins vite selon un rythme prédéfini)

Deux joueurs peuvent jouer en même temps : l'un contre l'autre ou en équipe, avec un classement général en cas de compétition.

○ Exemple d'utilisation : GILLETTE

Montrer la vitesse du Mach3

Campagne : Présentation de produits
Lieu : Salon interne, Paris
Agence : Implicom / PR&A
Client final : Procter & Gamble
Principe : Jeu de stimulation pour un concours interne destiné aux distributeurs.

○ Exemple d'utilisation : MERCK SERONO

Cumuler des mètres

Campagne : Lancement de Rebif Nouvelle formule
Lieu : Journées de Neurologies, Bordeaux
Agence : Origines Conseil
Client final : Merck Serono
Principe : Les joueurs cumulent des mètres pendant la course. Un don proportionnel est ensuite versé à des associations.

Contactez nous pour un devis personnalisé à
info@moonda-event.com

