

Les floor-pads Un support original

○ Imaginez une application dirigée par floor-pads

Personnalisable à souhait, les **floor-pads** permettent à l'utilisateur de contrôler une application avec les pieds. 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 contrôle sont multiples :

- Déclenchement de séquence (audio, vidéo,...)
- Pads de jeu (sports divers, course, danse,...)
- Navigation dans une application (univers virtuel, historique informatif,...)

Pour naviguer dans une application, deux utilisateurs peuvent agir en même temps de manière collaborative.

Dans le cadre d'un jeu, les participants peuvent jouer l'un contre l'autre ou en équipe. Un système de classement général peut être mis en place.

○ Exemple d'utilisation : ROCKET BIRD

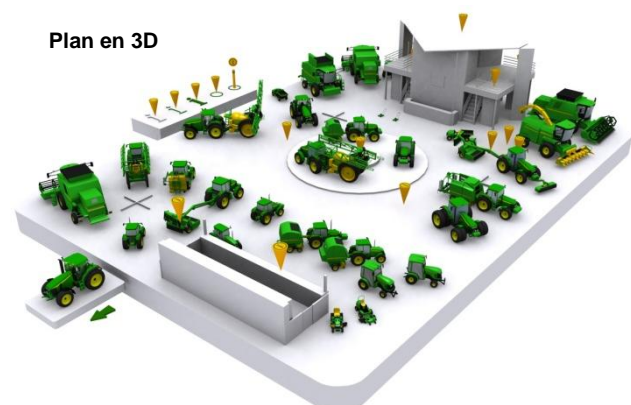
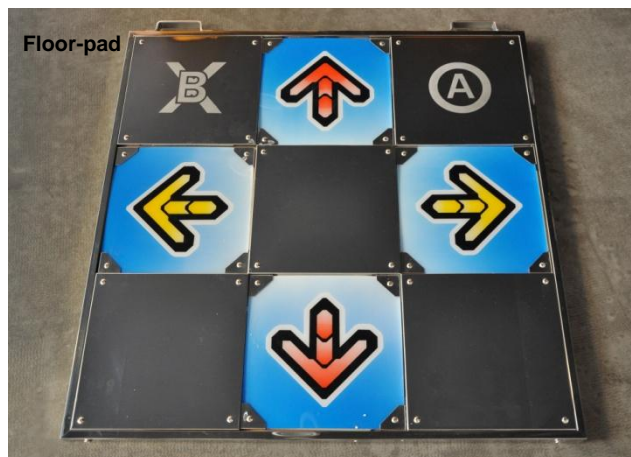
Jeu d'agilité

Principe : Jeu d'agilité dont le but est de faire voler un oiseau le plus loin possible.

○ Exemple d'utilisation : JOHN DEERE

Navigation dans un environnement en 3D

Principe : Le participant peut se déplacer, zoomer ou déclencher des actions dans un environnement en 3D : plan, produit modélisé, univers virtuel...



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