



**Première européenne pour un salon “grand public” :**

***de pinxi* déploie l’interaction de groupe pour un grand jeu interactif  
...sur la planète (du chocolat) Mars®. 10 000 joueurs en 7 jours !**

Pour Masterfoods Belgique, *de pinxi* a créé l’attraction interactive “Discover the Pleasure of Mars®”, un jeu de 7 minutes, où 30 joueurs - chacun muni d’un gamepad - s’affrontent devant un écran géant !

Du 31 octobre au 6 Novembre, les visiteurs du salon multimédia “Mediaplanet” ont pu découvrir l’interactivité de groupe : 10 000 joueurs ont participé à l’expérience interactive développée par *de pinxi*, la société bruxelloise spécialiste de la réalité virtuelle pour grandes assemblées.

Naviguant à travers les paysages de nougatine, surfant sur les rivières de caramel, et évitant les éboulements de chocolat, les joueurs découvrent par leur (inter-)action les ingrédients du “Plaisir d’un Mars®” !

Le titre développé pour Mars® est un jeu qui combine à la fois l’épreuve par équipe et la performance individuelle : la salle est divisée en quatre groupes, qui s’affrontent pour obtenir le plus de bonus possible. Au sein de chaque équipe, les scores individuels sont comptabilisés, ce qui permet de gratifier d’un prix le meilleur joueur de chaque session.

Au cœur du système, *argoGroup*<sup>TM</sup>, l’ensemble de matériels et logiciels développé en exclusivité par *de pinxi*, et qui permet à tous les membres de l’assistance d’interagir simultanément avec le show.

Le système est composé :

- d’un noyau logiciel, *ArgoKernel*<sup>TM</sup>, moteur de simulation temps réel (techniques similaires aux simulateurs de vol) ;
- d’une électronique de contrôle, incluant joysticks et afficheurs personnels , intégrés dans le siège de chaque opérateur ; plusieurs modules de 64 opérateurs peuvent être interconnectés pour supporter des salles de plus de 250 places.

Le système déployé pour Mars® était la version portable, installé dans une structure d’auditorium ou de théâtre.

*Depuis 1993, de pinxi développe des expériences interactives pour les musées, les parcs d’attraction et les actions de communication. Les expériences sont constituées d’un assemblage unique de mondes virtuels (infographie et sons), d’informatique, et d’électronique de pilotage, développés en interne. Nos expériences ne sont pas des films, ce sont des simulations dont les spectateurs deviennent les acteurs.*

Pour plus d’informations : [www.depinxi.be](http://www.depinxi.be) - [info@depinxi.be](mailto:info@depinxi.be).