

Europese première voor een salon voor « het grote publiek » :

***de pinxi* ontwikkelt de groepsinteractie voor een groot interactief spel
...over de planeet (van chocolade) Mars®. 10 000 spelers in 7 dagen!**

Voor Masterfoods België creëerde *de pinxi* de interactieve attractie “Discover the Pleasure of Mars®”, een spel van 7 minuten waarbij 30 spelers – elk gewapend met een gamepad – tegen elkaar uitkomen voor een reuzenscherm !

Van 31 oktober tot 6 november konden de bezoekers van het multimediasalon “Mediaplanet” kennismaken met groepsinteractiviteit : 10 000 spelers namen deel aan het interactieve experiment ontwikkeld door *de pinxi*, de Brusselse onderneming gespecialiseerd in virtuele realiteit voor grote gezelschappen.

De spelers konden via allerlei (inter-)acties, al navigerend doorheen landschappen van noga, surfend op rivieren van karamel en laverend langs hopen chocolade, alle ingrediënten ontdekken van het “Plezier van een Mars®”!

Het voor Mars® ontwikkelde product is een spel dat teaminspanningen met individuele prestaties combineert: de zaal is verdeeld in vier groepen die met elkaar wedijveren om zoveel mogelijk bonussen te behalen. In elke ploeg worden de individuele scores bijgehouden. Zo kan de beste speler van elke sessie met een prijs bekroond worden.

Het hart van het systeem wordt gevormd door **argoGroup™**. Het gaat om een geheel van materialen en softwareprogramma's die exclusief door *de pinxi* ontwikkeld zijn. Dankzij deze programmatuur kunnen alle leden van het publiek simultaan met de show deelnemen.

Het systeem bestaat uit :

- Basis programmeringssoftware, **ArgoKernel™**, een simulatiemotor in real time (vergelijkbare techniek met die van vluchtsimulators) ;
- controle-elektronica, met inbegrip van joysticks en persoonlijke beeldschermen, geïntegreerd in de zetel van elke operator; meerdere modules van 64 operatoren kunnen onderling gekoppeld worden voor gebruik in zalen van meer dan 250 plaatsen.

Het voor Mars® ontwikkelde systeem was de draagbare versie, die geïnstalleerd kan worden in een auditorium- of theaterstructuur.

*Sinds 1993 ontwikkelt de pinxi interactieve experimenten voor musea, attractieparken en communicatieacties. De experimenten bestaan uit een unieke samenstelling van virtuele werelden (infografie en geluiden), informatica, en besturingselektronica die intern ontwikkeld worden. Onze experimenten zijn geen films, het zijn simulaties waarbij **de kijkers de spelers worden.***

Voor meer inlichtingen : www.depinxi.be - info@depinxi.be.