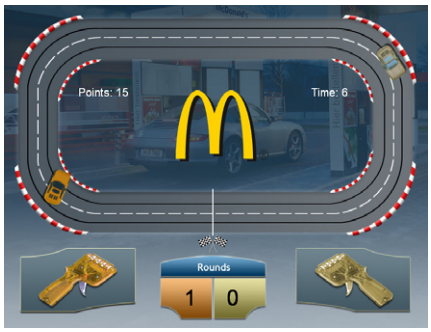
INTERAKTIVE INHALTE

- Effekte
- Spiele
- Infotainment
- Kundenspezifische Lösungen

INTERACTIVE
MEDIA SOLUTIONS



Inhaltsverzeichnis

Effekte

Fische & Wasser 3
Appear 5
Magnetic 8
Uncover 11
Bubbles 12
Bridge 13

Spiele

Sport

Soccer Challenge 15
Penalty Shootout 17
Kick Back 19
Juggling 21
Goal Dribbler 23
Icehockey 24

Reaktion

Bubble Burst 26
Turbo 28
Arkanoid 30
Catch It 31

Wissen

Quiz 33
Pick Two 35

Infotainment

Infokatalog 37

Kundenspezifische Lösung

Parking Challenge 39
Ammonit 40
User Targeting 41
Monster Kick 42
Sparkling 43
Wheel of Fortune 44

Fische & Wasser

Dieser Effekt setzt sich aus inteaktien Fischen, bewegten Pflanzen und realistisch animierten Wellen zusammen. Die sofortige Reaktion und Qualität der Animation führenden zu hoher Attraktivität bei Jung udn Alt.
Sowohl der Hintergrund als auch die Anzahl der Fische und die Intensität des Wassers können individuell angepasst werden.

Beschreibung

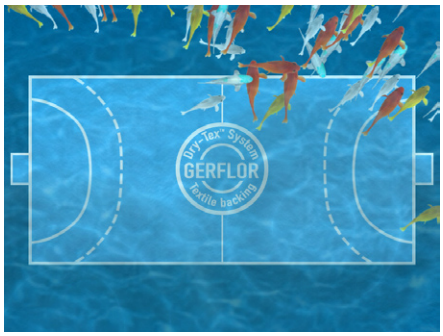
Die Fische reagieren, sobald sich eine Person über die Oberfläche bewegt. Sie "flüchten" vor der der Bewegung und schwimmen nach kurzer Zeit wieder zurück.
Zusätzlich dazu erzeugt die Person unter Ihren Füßen mehrere Wellen, die sich realistisch ausbreiten.

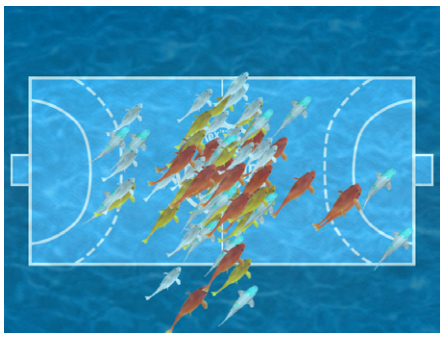
Ziel

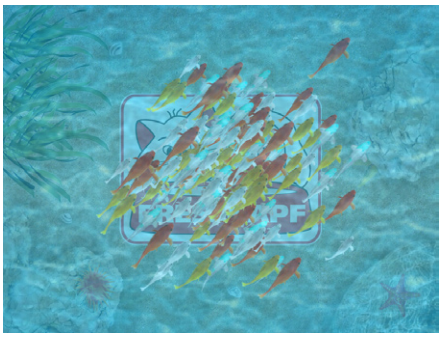
Der Effekt ermöglicht eine intuitive Interaktion mit den Fischen und der Wasseroberfläche.
Verschiedenste Fische in Verbindung mit dem angepassten Hintergrund erzielen einen maximalen Aufmerksamkeitseffekt.

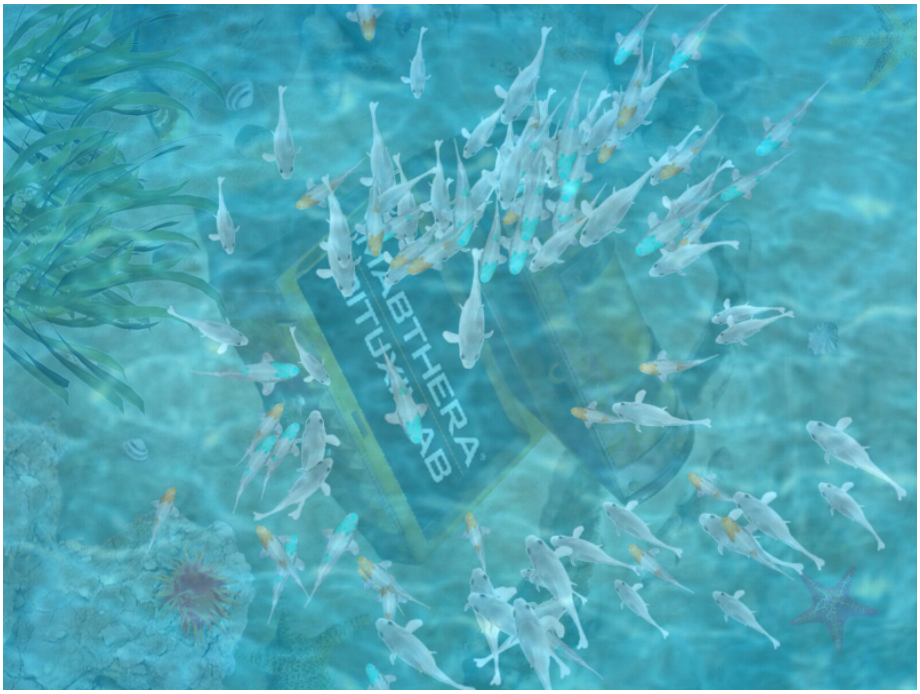
Effekte | Fische & Wasser

Brandings









Appear

Das Verhalten und der Look der Elemente können frei angepasst werden, wodurch sowohl Logos, Produkte, Slogans, animierte Bälle, etc. in den Effekt integriert werden können.
Auch der Hintergrund ist frei anpassbar und kann entweder ein Bild, eine Bildfolge oder ein Video enthalten.

Beschreibung

Beliebige Objekte - statisch oder animiert - werden durch Bewegung verstreut.
Sobald sich Personen auf oder vor der Interaktionsfläche bewegen, werden unterschiedliche Elemente ausgestreut.

Ziel

Effekt mit hoher Aufmerksamkeits-Wirkung - sowohl der Hintergrund als auch die verstreuten Elemente können nach Ihren Wünschen angepasst werden.

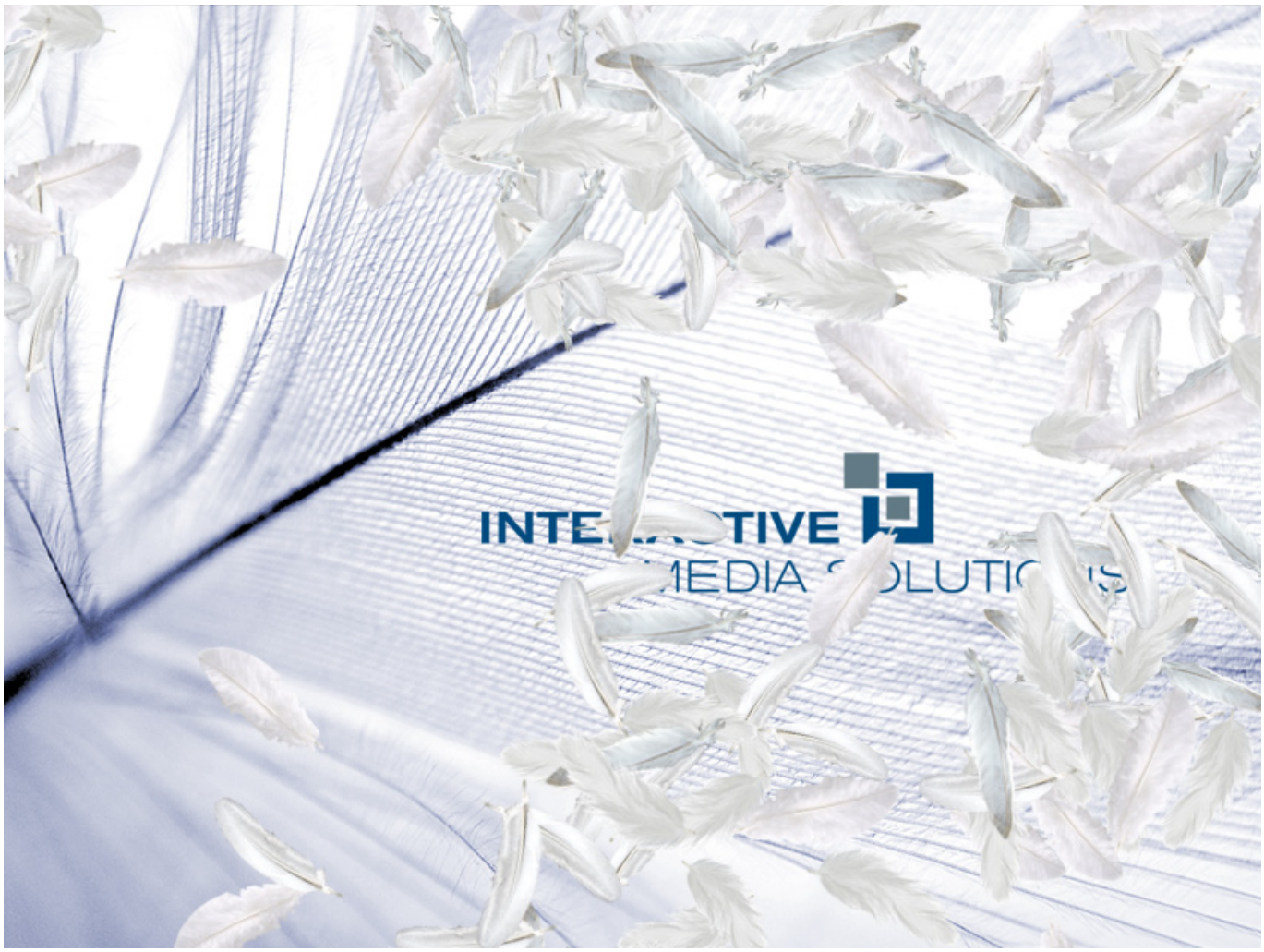
Effekte | Appear

Brandings

Effekte | Appear

Brandings

INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS



Magnetic

Mit diesem Effekt werden wirkungsvoll großflächige interaktive Effekte in Szene gesetzt.
"Magnetische" Elemente weichen vor Bewegungen zurück und erzeugen sehr hohe Aufmerksamkeit.

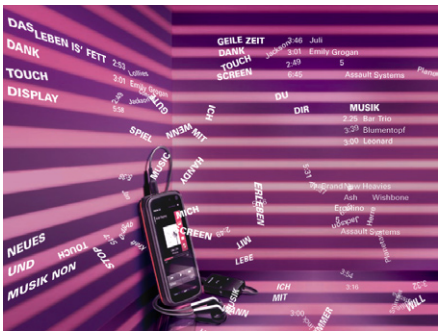
Beschreibung

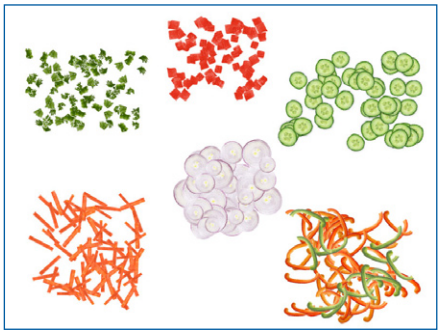
Beliebige animierte Objekte können in den Effekt integriert werden und reagieren dynamisch auf die Bewegungen der Personen. Sowohl die Anzahl, das Aussehen als auch das Verhalten der Elemente kann frei definiert werden

Ziel

Der Effekt erlaubt eine intuitive Interaktion mit unterschiedlichen Elementen und bietet vielfältige Umsetzungsvarianten, die hohe Aufmerksamkeit erzielen.

Effekte | Magnetic
Brandings





Effekte | Magnetic Brandings

INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS

Uncover

Beliebige Motive werden durch Berührung freigelegt, dies führt zu einer intensiven Beschäftigung mit den Sujets.

Beschreibung

Durch die Wahl der Inhalte können verschiedenste Effekt erzielt werden: So können Positive durch Negative freigelegt werden, farbige Sujets durch schwarz/weiß Sujets überdeckt werden oderObjekte "erscheinen" zu lassen, indem ähnliche Hintergründe für die Sujets verwendet werden.

Ziel

Durch Bewegung können ein oder mehrere Bilder abgedeckt werden, sodass ein dahinter liegendes Sujet sichtbar wird.

Bubbles

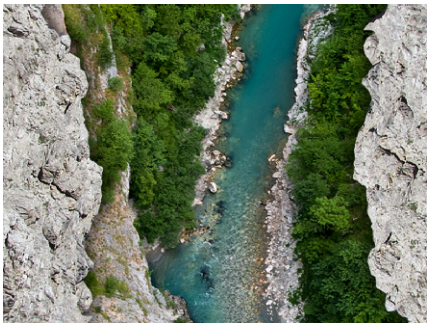
Unterschiedlich große Luftblasen steigen unter Wasser an die Oberfläche. Bei Berührung zerplatzen die Blasen in einem realistisch animiertem Effekt.

Beschreibung

Hintergrund, Logo und Blasen können angepasst werden, um den für Ihre Veranstaltung passenden Effekt zu erzielen.

Ziel

Die durch das Platzen der Blasen erzeugten Geräusche und visuellen Effekte ziehen die Aufmerksamkeit auf das Sujet.



Bridge

Auf der Fläche wird ein Abgrund projiziert, welchen es zu überwinden gilt. Betritt man die Fläche erscheinen Schritt für Schritt kleine Brücken Teile.

Beschreibung

Der Hinergrund und die Brücke können indidviduell gebrandet werden.

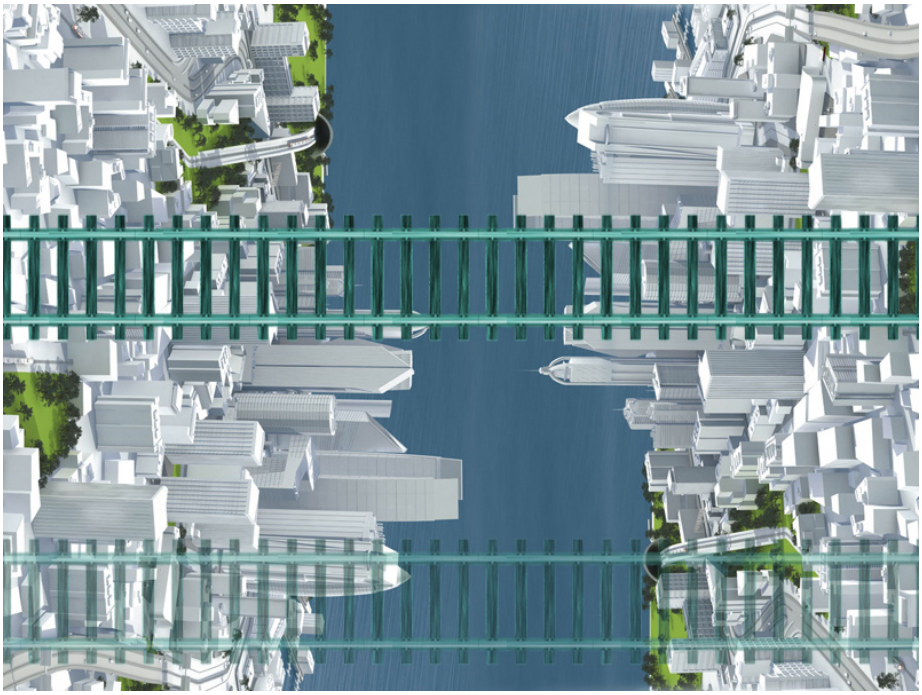
Ziel

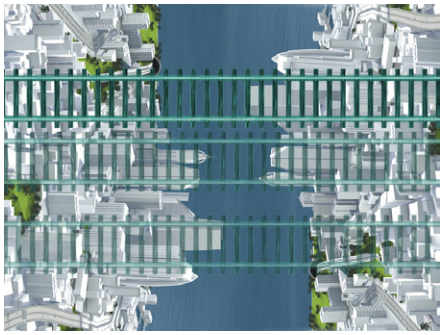
Dieser Effekt eignet sich besonders für großflächige Projektionen in Eingangsberreichen und Durchgängen.

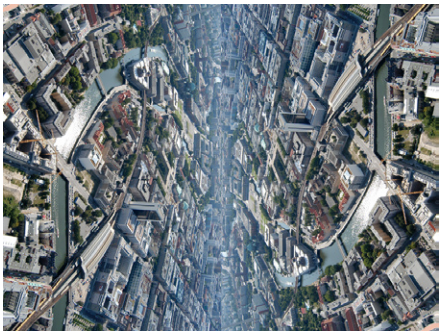
Effekte | Bridge

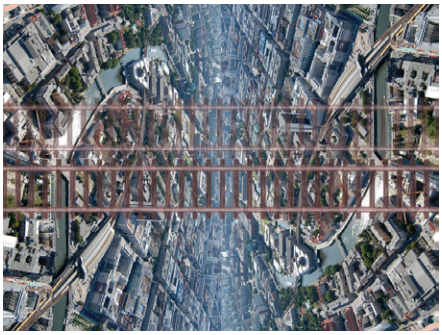
Brandings

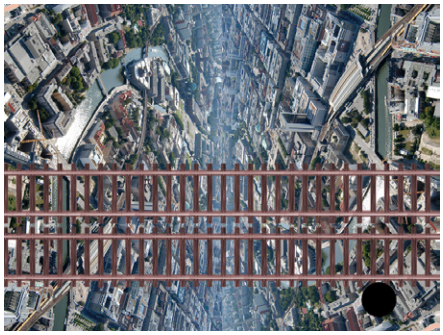
INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS











Soccer Challenge

Ein rasantes Spiel, das für Bewegung und Turnierstimmung sorgt.
Sowohl die animierten Banden als auch Toranimation, Spielfläche und Highscore können angepasst werden.

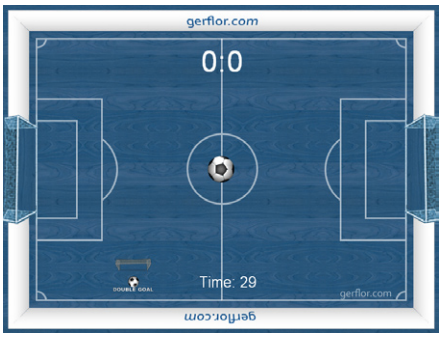
Beschreibung

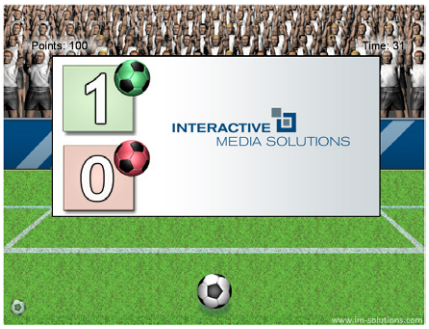
Die hohe Geschwindigkeit des Balles und die schnelle Reaktion der optischen Erkennung sorgen für eine besonders hohe Dynamik des Games Soccer Challenge.
Die Aktivierung von Sonderfunktionen bringt zusätzlich Abwechslung und Dynamik ins Spielgeschehen

Ziel

Ziel ist es, den virtuellen Ball im gegnerischen Tor unterzubringen. Double Balls, Speed Ups, eine Mauer und weitere Specials erhöhen Spannung und Abwechslung.

INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS





Penalty Shootout

Simples und spannendes Spiel-Prinzip, das bei unterschiedlichsten Zielgruppen für Begeisterung sorgt!
Sowohl die animierten Banden als auch Toranimation, Spielfläche und Highscore können angepasst werden.

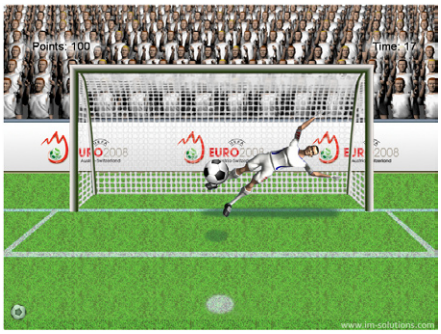
Beschreibung

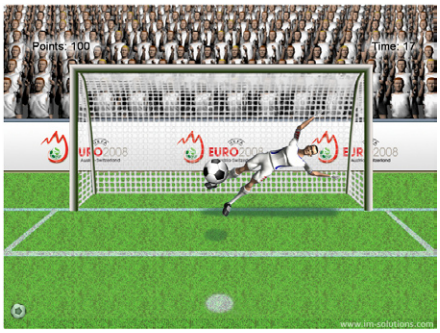
Der virtuelle Ball muss derart geschossen werden, dass er am Tormann vorbei ins Netz fliegt.
Trefferwinkel und Geschwindigkeit beeinflussen Flugrichtung und Höhe des Balles.

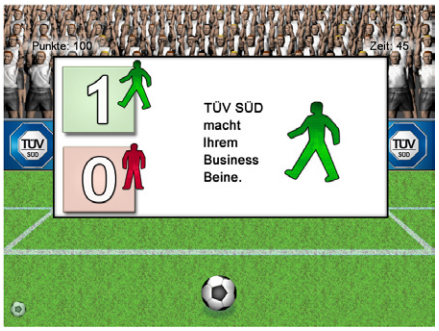
Ziel

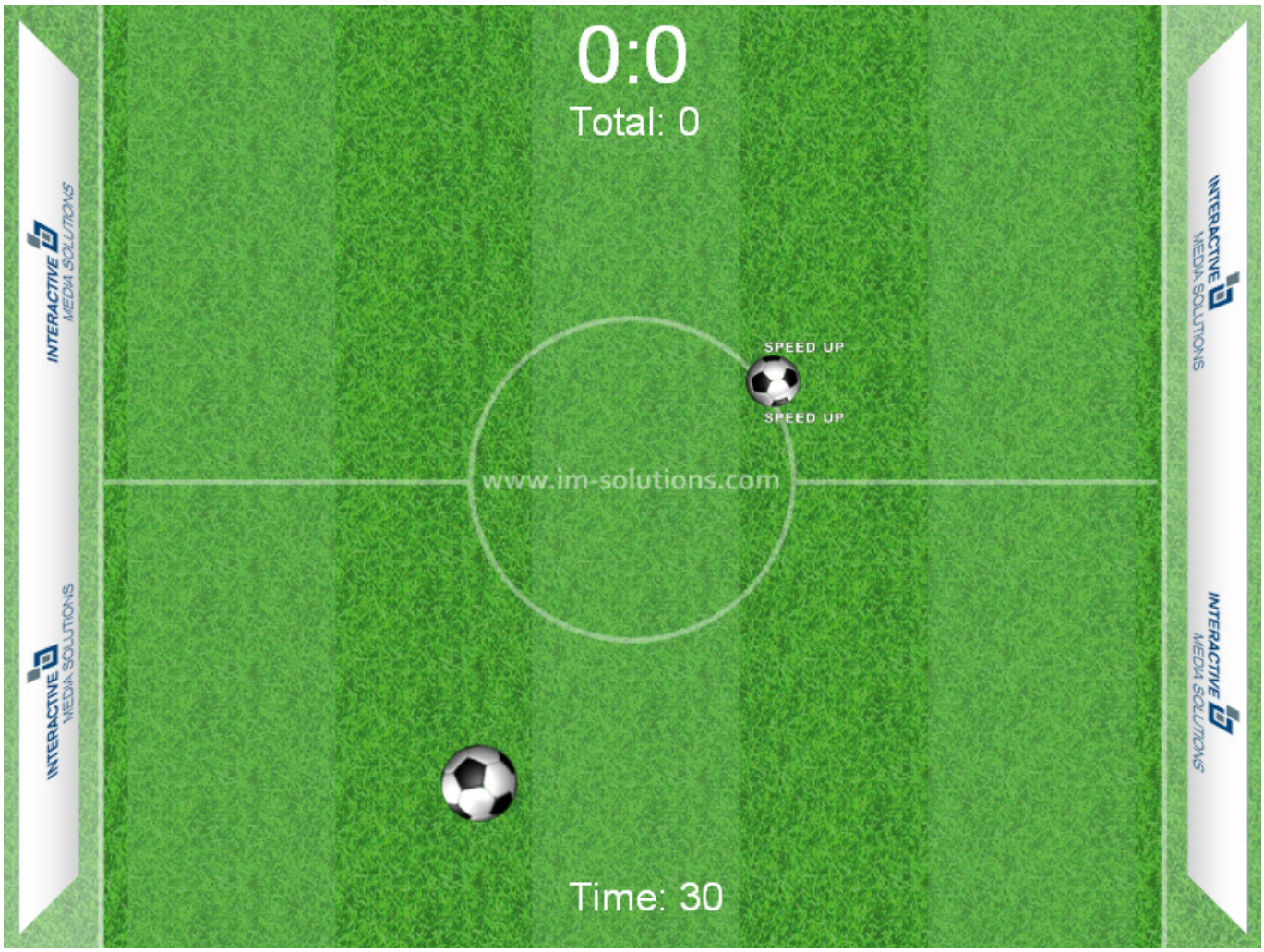
Der Ball liegt auf der Elfmeter-Linie, der Torwart steht auf der Linie. Das einfache Prinzip des Elfmeter-Schießens erlebt durch die virtuelle Umsetzung eine innovative Wiederbelebung.
Pentalty Shootout weckt auch bei nebenstehenden Personen hohes Interesse.

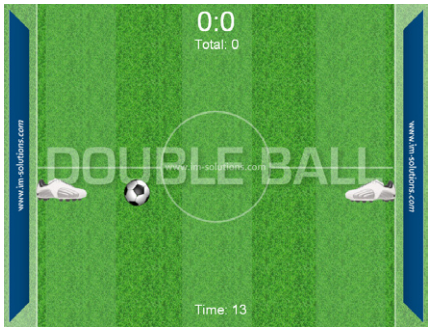
INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS

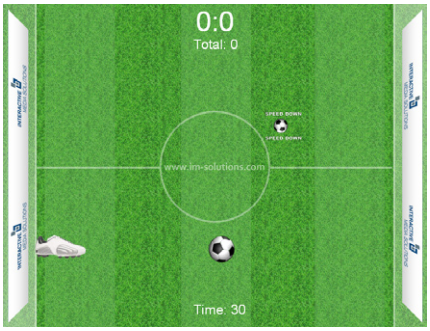












Kick Back

Dynamisches Teamspiel mit hohem Konzentrationsfaktor, das auch alleine Spaß macht.
Ist eine Spielfeldseite nicht besetzt, übernimmt der Computer den zweiten Part.
Sowohl die animierten Banden als auch Toranimation, Spielfläche und Highscore können angepasst werden.

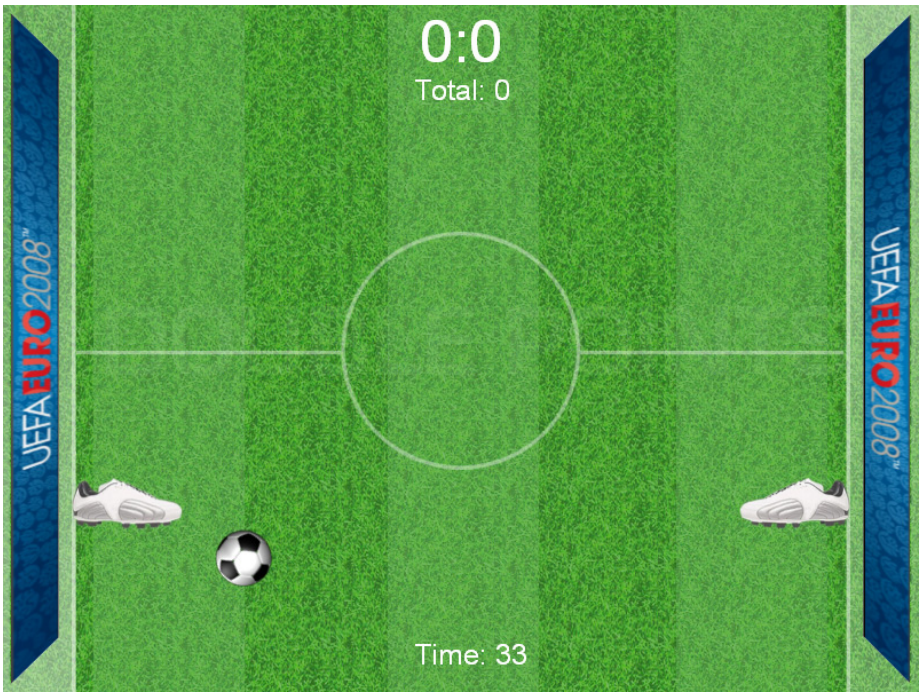
Beschreibung

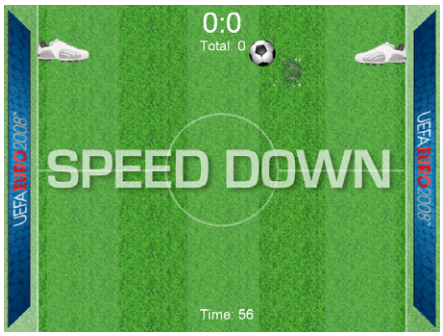
Ziel ist es, dass das Team den Ball so oft wie möglich hin- und her passt – trotz der stetig steigenden Ballgeschwindigkeit.
Zufällig erscheinende Sonderfunktionen sorgen dafür, dass jeder Pass doppelt zählt, der Ball langsamer oder schneller wird.

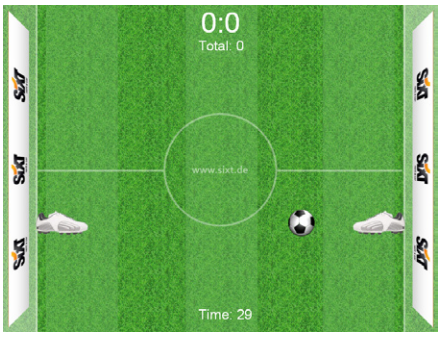
Ziel

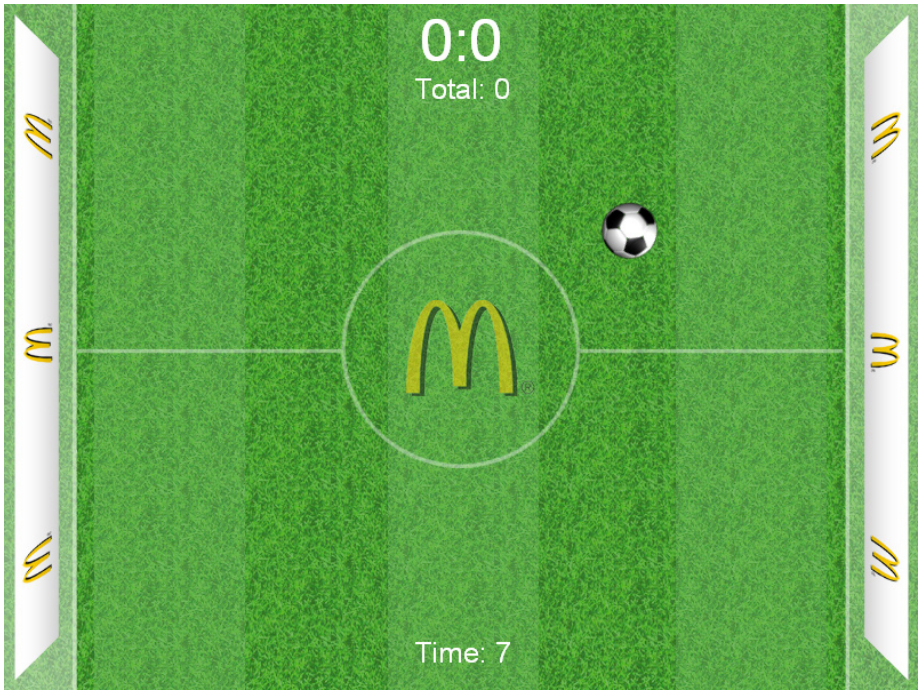
Der Ball darf nicht außerhalb der spielerseitigen Linien gelangen. Jeder Pass zählt Punkte. Jeder Ballverlust bringt Punkteabzüge. Durch eine zunehmende Beschleunigung des Balles wird Kick Back zu einer echten Herausforderung – und sorgt für intensive Beschäftigung.

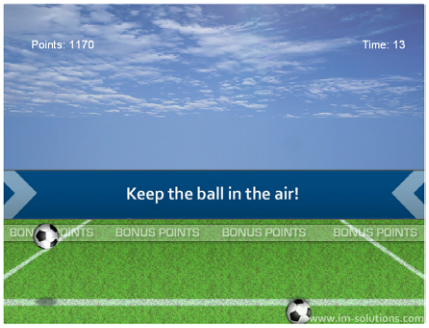
INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS











Juggling

Dynamisches Spiel das auch alleine Spaß macht.
Die animierten Banden und die High-score können angepasst werden.

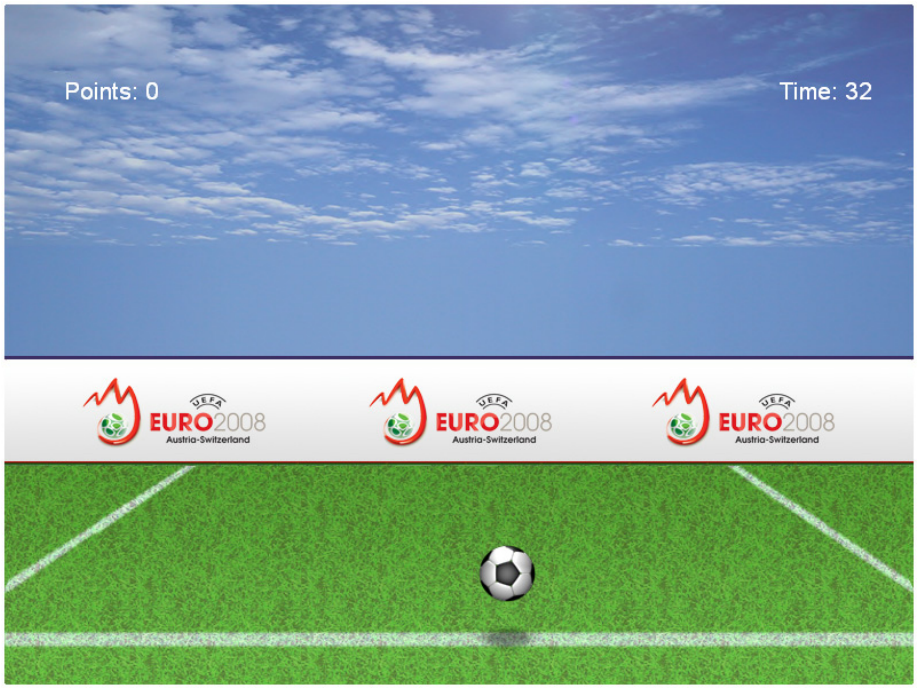
Beschreibung

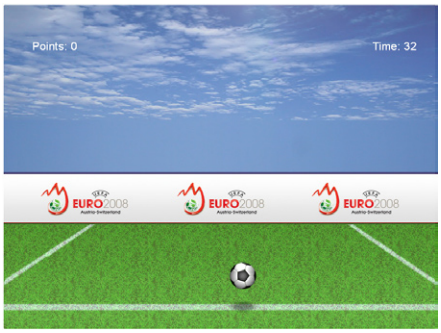
Durch Berührung wird der Ball in der Luft gehalten. Jede Berührung zählt Punkte. Wird der Ball für eine gewisse Zeit in der Luft gehalten kommen zusätzliche Bälle hinzu. Steigende Geschwindigkeit sorgt für zusätzliche Dynamik. Hoher Teamfaktor garantiert!

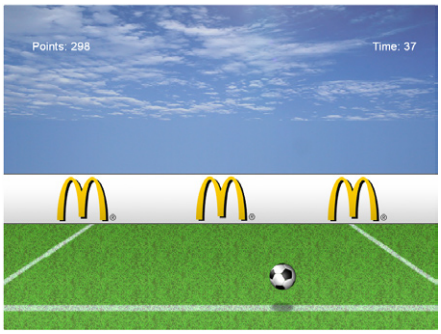
Ziel

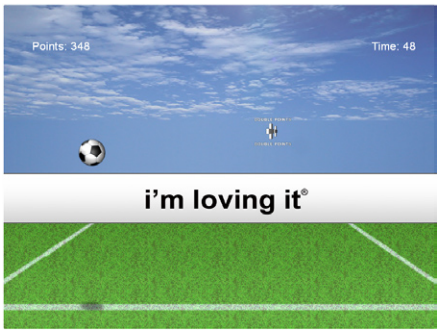
Halte so viele Bälle wie möglich in der Luft und erreiche so viele Punkte wie möglich

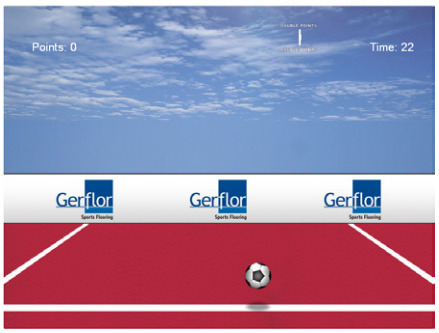
INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS

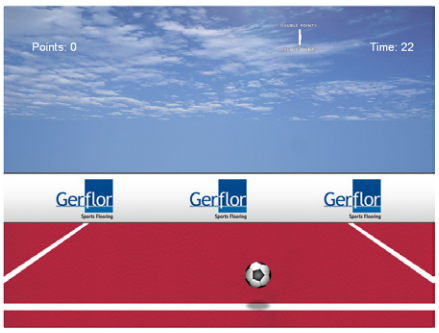












Goal Dribbler

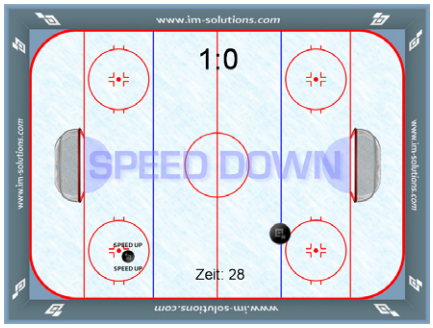
Geschicklichkeitsspiel für Teams und Einzelspieler.
Angepasst werden können die animierten Banden, Toranimation und Highscore.

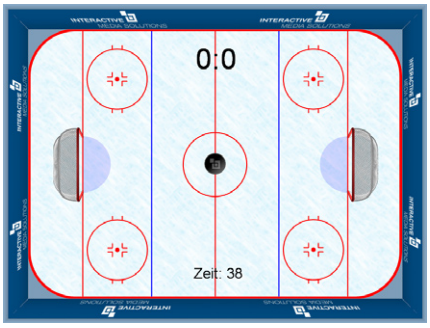
Beschreibung

Der Ball muss in ein in der Mitte des Spielfeld platziertes Tor gedribbelt werden. Nach jedem Torerfolg verändert sich die Richtung des Tores und der Ball muss in die richtige Position gedribbelt werden um zu einem weiteren Torerfolg zu gelangen.

Ziel

Es sollen so viele Tore wie möglich erdribbelt werden – das Tor dreht sich jedoch nach jedem Treffer.





Icehockey

Geschicklichkeitsspiel für Teams und Einzelspieler.
Angepasst werden können die animierten Banden, Toranimation, Highscore und Spielfläche.

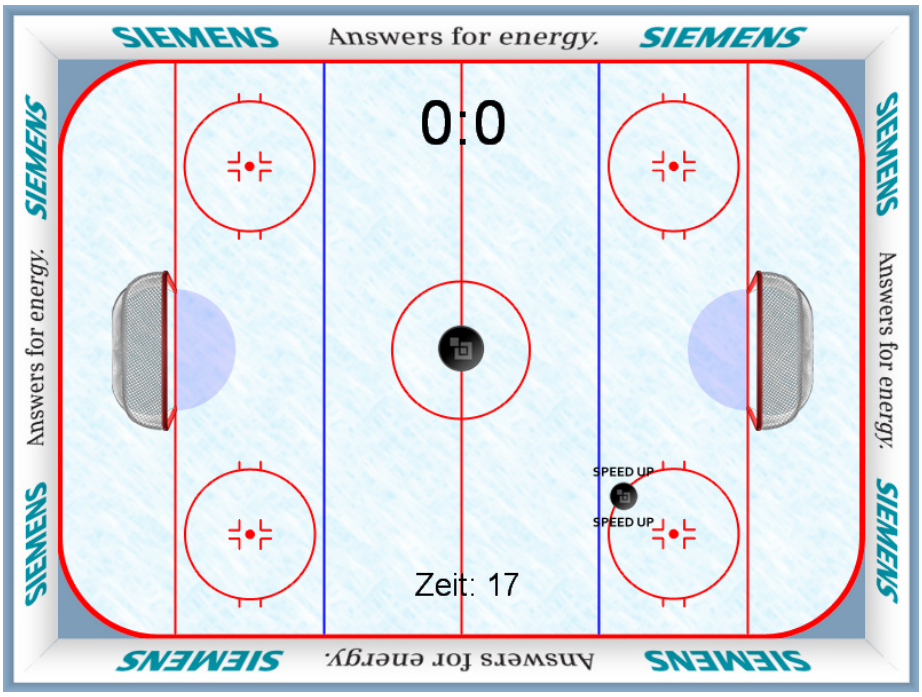
Beschreibung

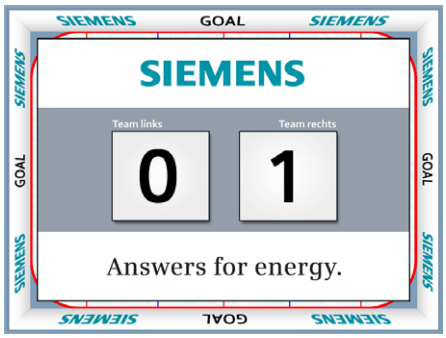
Dieses Spiel ist für 2 Spieler ausgerichtet, welche gegeneinander spielen. Im Vergleich zu den Fußball Spielen sind hier die Tore kleiner.

Ziel

Ziel ist es den Puck mit Hilfe eines Hockey Schlägers im gegnerischen Tor zu versenken.

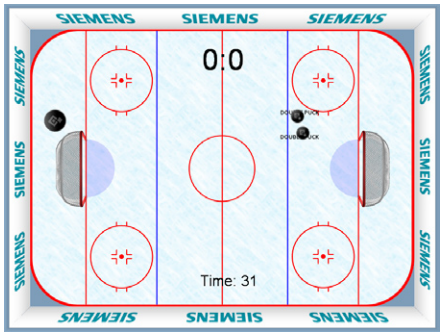
INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS





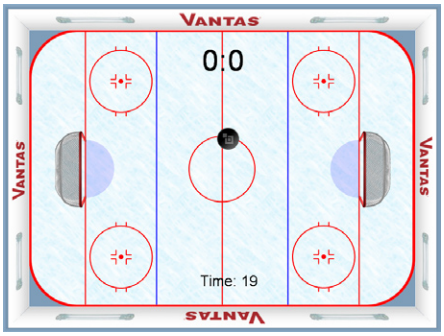
Final Score

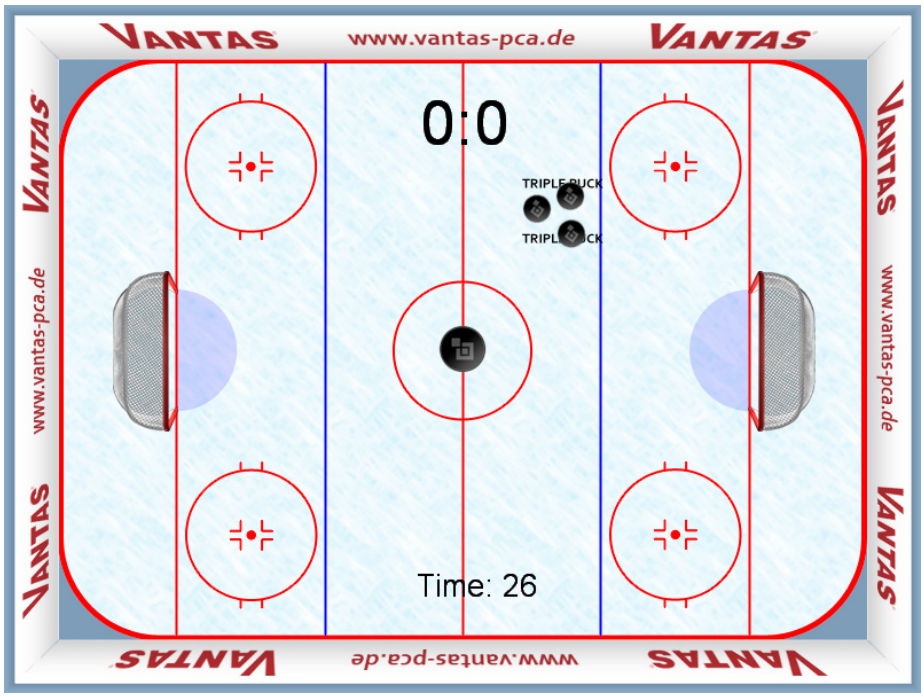
SIEMENS



Final Score

MEIN JAHRESPROGRAMM
VANTAS
Histrelin Implantat





Bubble Burst

Dynamisches Spiel, das Reaktionsschnelle erfordert.
Hintergrund, Blasen und Highscore können angepasst werden.

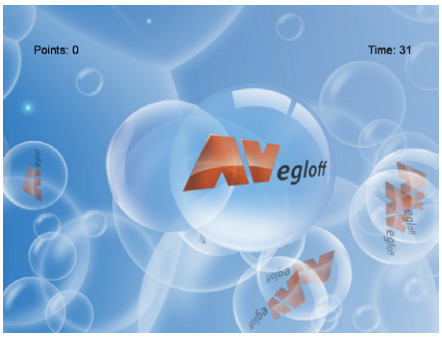
Beschreibung

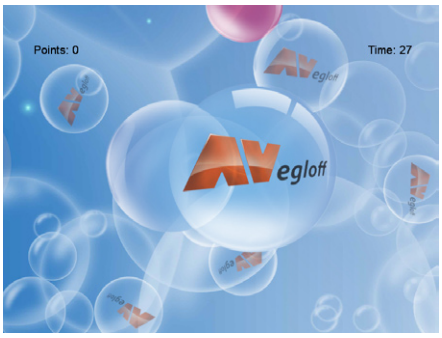
Seifenblasen fliegen aus einer großen Blase Richtung Spielfeldrand. Die Geschwindigkeit der Blasen steigt mit zunehmender Spieldauer. Um (fast) alle Seifenblasen zu erwischen, sind Geschick und Reaktionsschnelligkeit nötig!

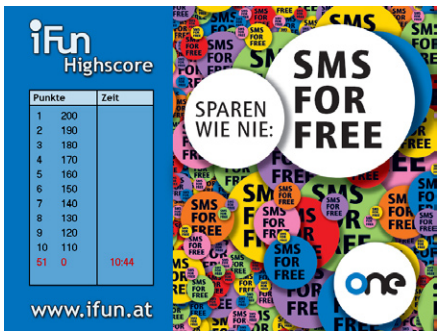
Ziel

Möglichst viele Blasen sollen durch Berührung mit Fuß oder Hand zerplatzt werden.

INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS







Turbo

Ein rasantes Rennspiel für 2 Personen, angelehnt an klassische Slot-Racing-Bahnen.
Hintergrund, Highscore und Autos können angepasst werden.

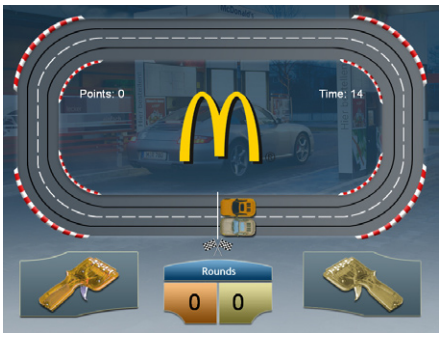
Beschreibung

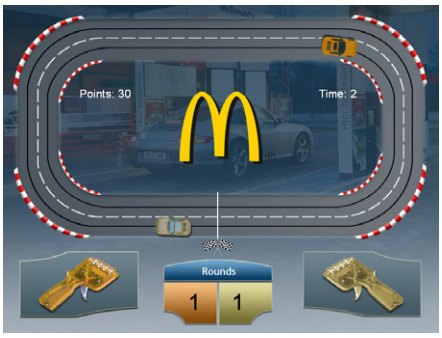
Durch Berührung der Geschwindigkeitsregler beschleunigen die Rennwagen, aber Vorsicht, eine zu hohe Geschwindigkeit in der Kurve führt unweigerlich zum Abflug über die Curbs.

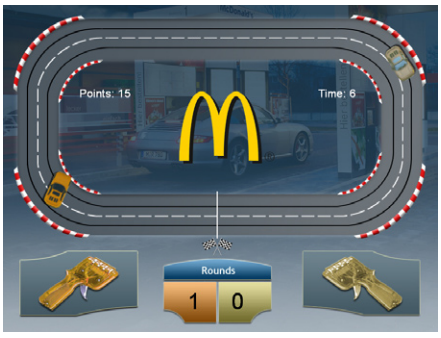
Ziel

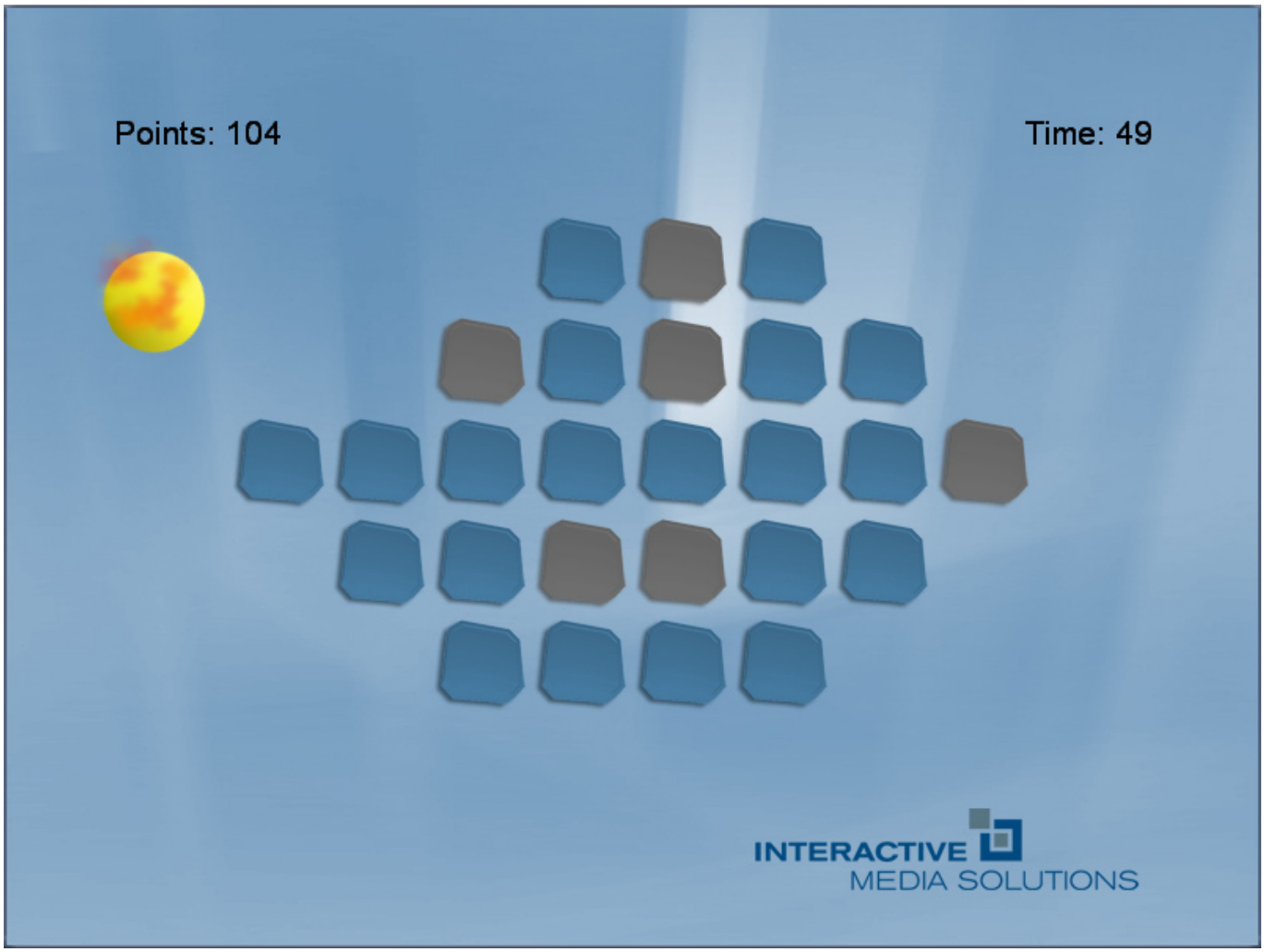
Dieses witzige Rennspiel erzeugt durch sein klassisches Design hohe Aufmerksamkeit.

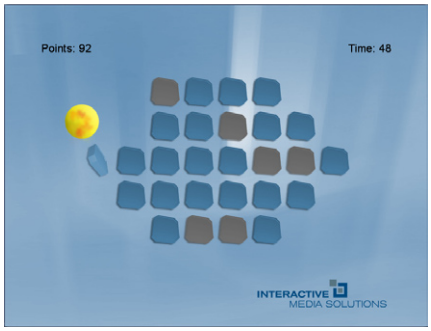
INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS

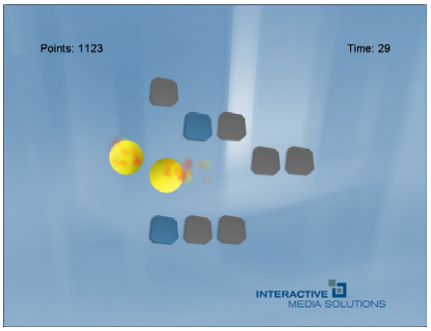


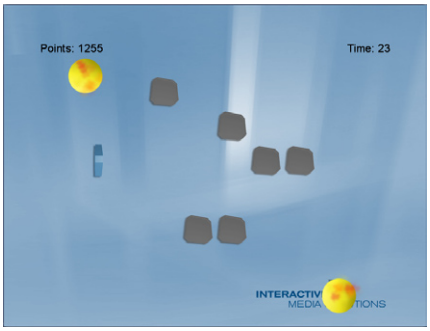












Arkanoid

Arkanoid ist ein rasantes Spiel für 1 oder mehrere Spieler.
Sowohl Hintergrund als auch Farbe des Balls können individuell gestaltet werden. Weiters ist es möglich, bis zu 5 verschiedene Farben für die Spielsteine zu wählen.

Beschreibung

Durch Berührung des Balls wird seine Flugbahn verändert, wobei so viele Objekte wie möglich getroffen werden müssen. Sind genug Punkte erreicht, kommt ein zweiter Ball ins Spiel und macht das Geschehen noch rasanter.

Ziel

Sowohl das individuelle Spielfeld als auch die Gestaltung der Steine und des Balls führen zu einer nachhaltigen Identifikation mit dem Sujet.

Catch It

Reaktions-Game für einen oder mehrere SpielerInnen.
Hintergrund, Elemente und Highscore können angepasst werden.

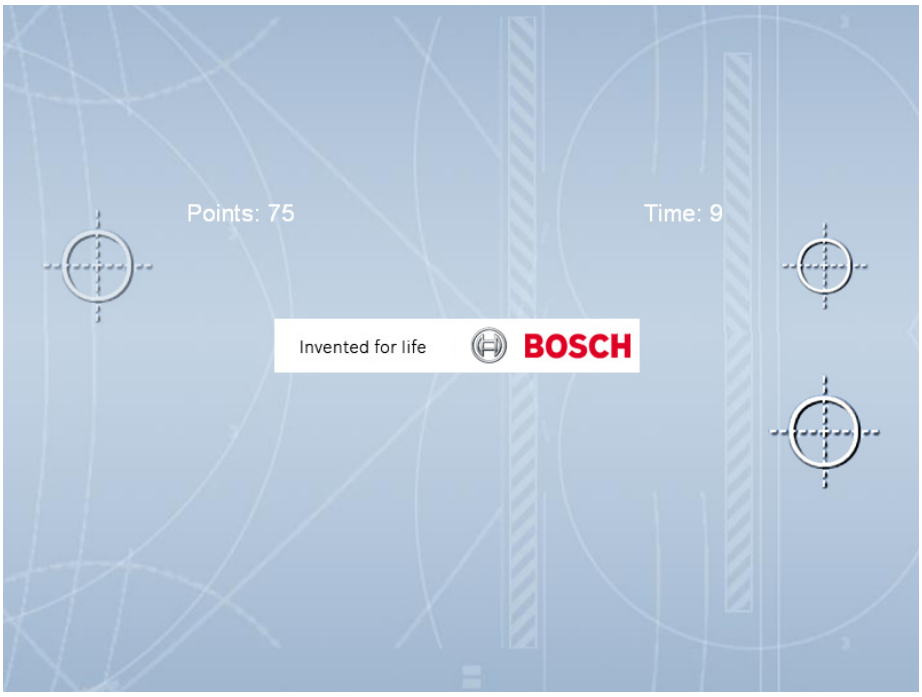
Beschreibung

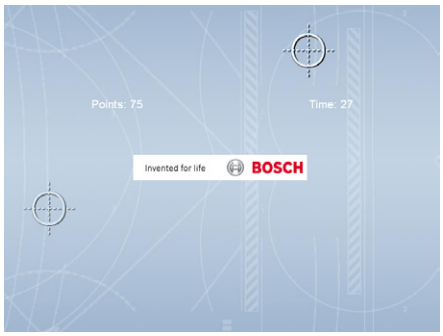
An unterschiedlichen Positionen am Spielfeld tauchen zufällig Elemente auf, die berührt werden müssen, ehe sie wieder verschwinden.
Mit Fortdauer des Spieles verkürzt sich die Zeit, die sich die einzelnen Elemente zeigen.

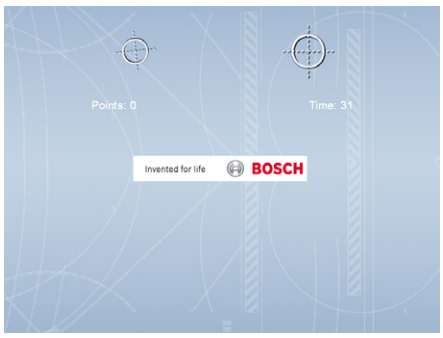
Ziel

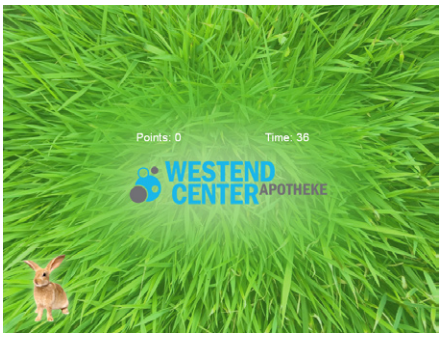
Möglichst viele der auftauchende Elemente müssen berührt werden, bevor sie wieder verschwunden sind.

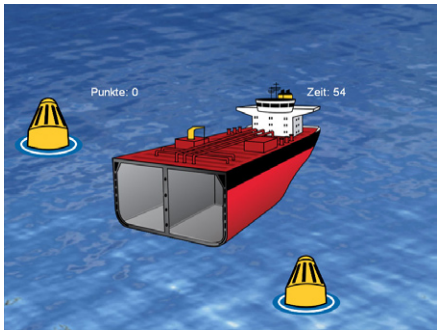
INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS

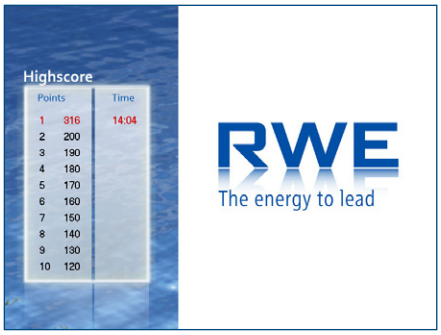


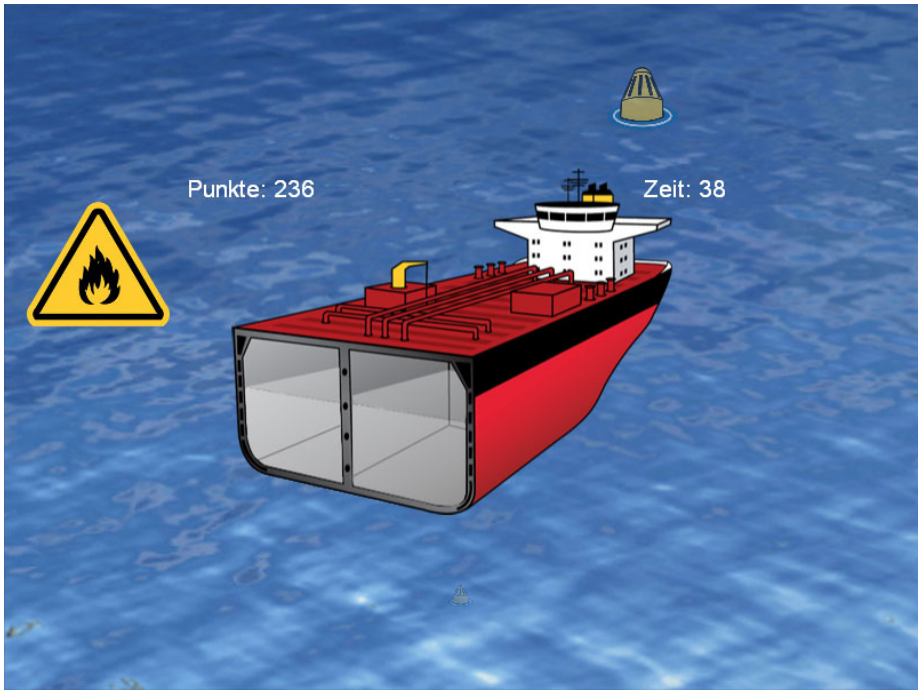












Quiz

Quiz-Game mit unterschiedlichsten vorgefertigten Frage-Kategorien und der Möglichkeit kundenspezifische Fragen zu integrieren.
Fragenkategorien, Quiz-Fragen, Highscore und der Hintergrund der verschiedenen Kategorien können individuell gestaltet werden.

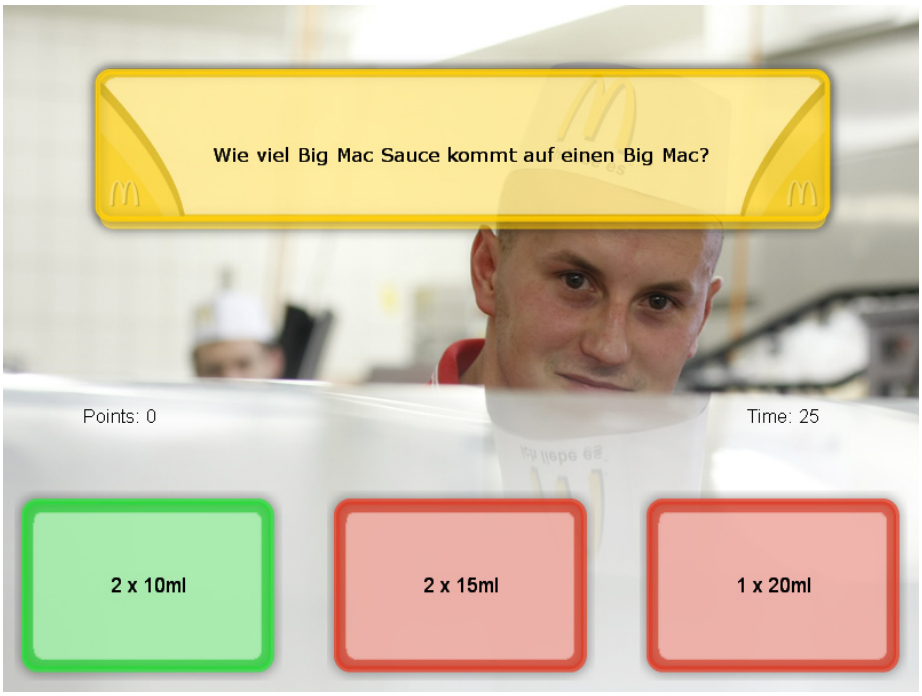
Beschreibung

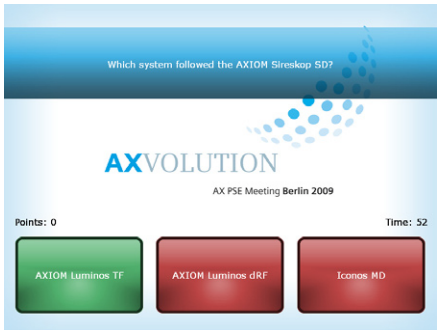
Quizfragen aus unterschiedlichen Themengebieten werden jeweils so lange angezeigt, bis eine Antwort ausgewählt wird. Quiz ist ein Spiel, bei dem sich meist mehrere Personen zusammentun und gemeinsam die Fragen beantworten.

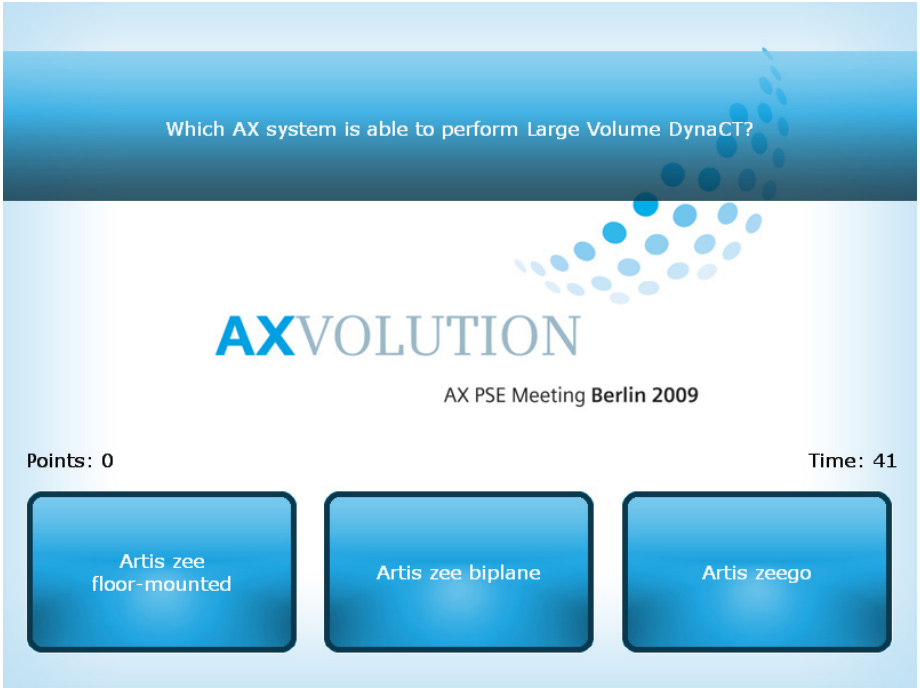
Ziel

Nacheinander werden Fragen gestellt und jeweils zwei falsche und eine richtige Antwortmöglichkeit angeboten.
Bei Quiz ist nicht nur eine Anpassung des Designs an den Kunden möglich, auch die Fragen können an die Kundenwünsche angepasst werden.

INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS







Pick Two

Klassiker, der Merkvermögen und Zusammenarbeit erfordert.
Kartenrückseiten, Kartenmotive, Hintergrund und Reaktion der Elemente können individuell angepasst werden.

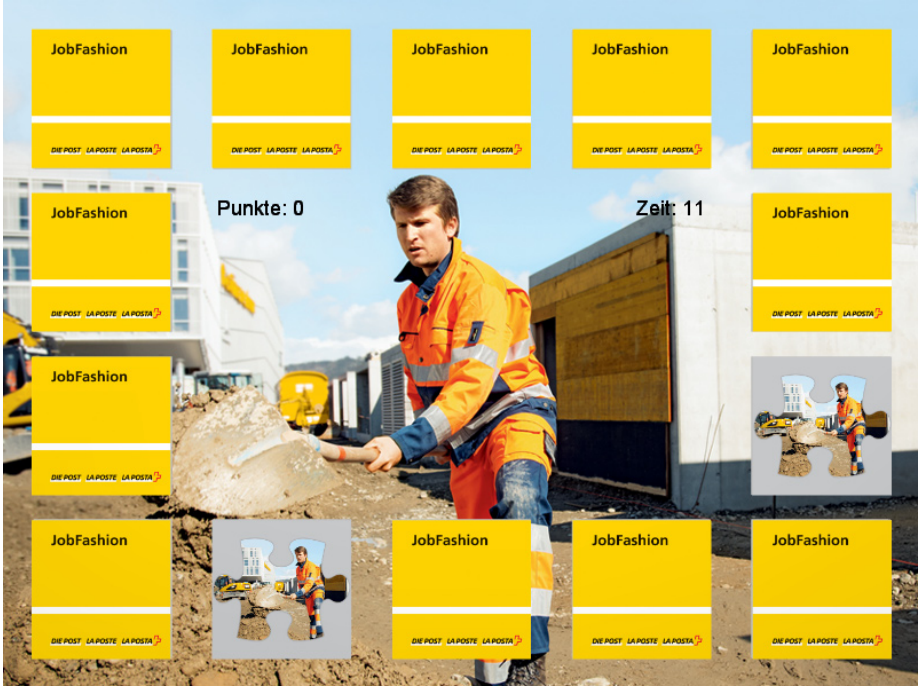
Beschreibung

Karten mit unterschiedlichen Motiven werden zu Beginn des Spieles kurz angezeigt, ehe sie verdeckt werden. Nacheinander müssen die paarweise gleichen Motive aufgedeckt werden. Ein schnelles visuelles Gedächtnis und gemeinsame Zusammenarbeit sind nötig, um erfolgreich zu sein.

Ziel

Pick Two eignet sich ideal um mehrere Produkte oder Marken zu präsentieren. Bei richtiger Beantwortung können im mittleren Bereich Bilder, Effekte oder Videos angezeigt werden, wodurch eine zusätzliche Kommunikationsfläche entsteht.

INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS



Infokatalog

Infotainment Lösung, die vielfältige Nutzungsmöglichkeiten bietet (z.B. interaktiver Produktkatalog, interaktive Video-Präsentation, Menüauswahl, etc.).
Hintergrund, Elemente des bewegten Menüs und Informationselemente können individuell angepasst werden.

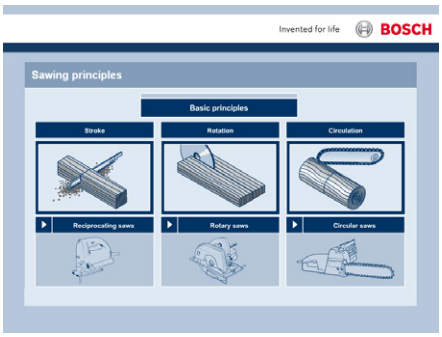
Beschreibung

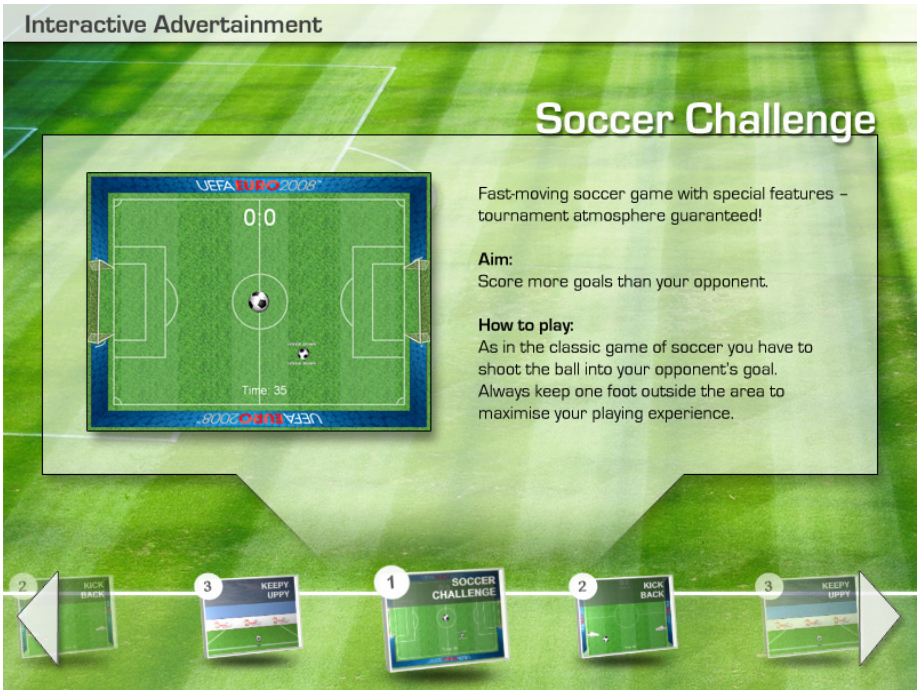
Eine bewegte Menüleiste stellt die einzelnen Produkte dar und kann über zusätzliche Buttons vor- und zurückgescrollt werden. Zur Präsentation der Produkte können Videos inkl. Ton sowie Bilder und Texte integriert werden.

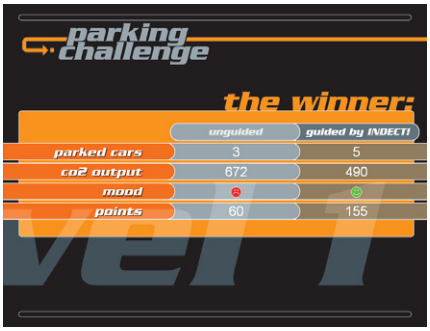
Ziel

Informationen in Form von Texten, Bildern und Videos können über verschiedene Themen / Produkte angezeigt werden, indem ein Element aus der bewegten Menüleiste ausgewählt wird.

INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS







Parking Challenge

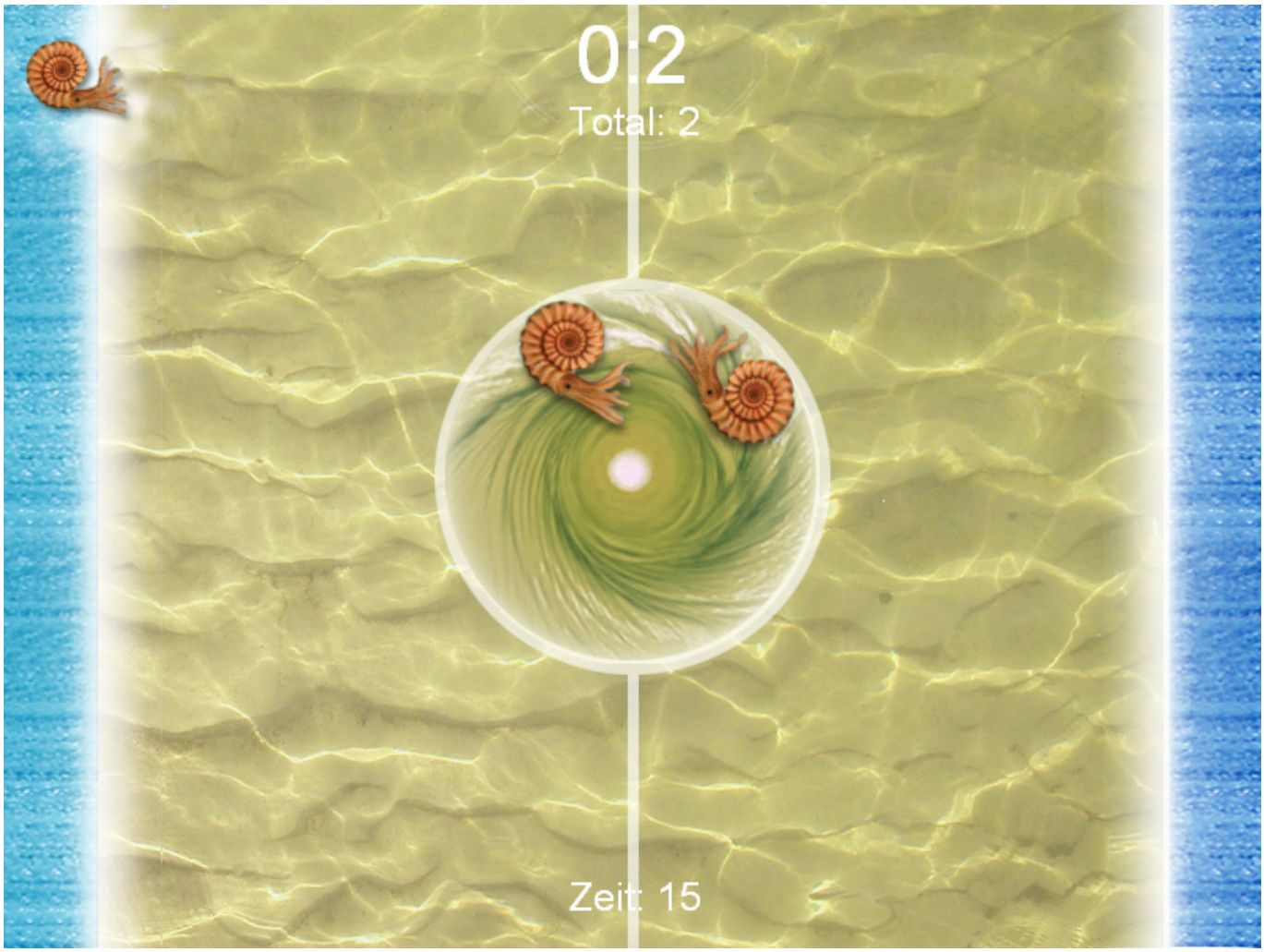
Innerhalb von 14 Tagen wurde auf Basis der gemeinsam erstellten Zielfindung, das Spiel geplant und realisiert. IMS übernahm die kreative Entwicklung der Spielidee und die Programmierung. Die Grafiken wurden vom Kunden beigesteuert.

Beschreibung

Der Kunde entwickelt Parkleitsysteme für Parkhäuser und Parkplätze im Freien durch Anzeige von freien / besetzten Parkplätzen mittels grüner/ roter LEDs. Infotafeln informieren über die Anzahl freier Plätze in jeder Parkreihe.

Ziel

Das System wurde erfolgreich eingesetzt und hat den Erwartungen voll entsprochen. Während des Spiels werden wesentliche Informationen transportiert und das Interesse des Kunden am Produkt geweckt. Das Unternehmen wird nachhaltig transportiert.



Ammonit

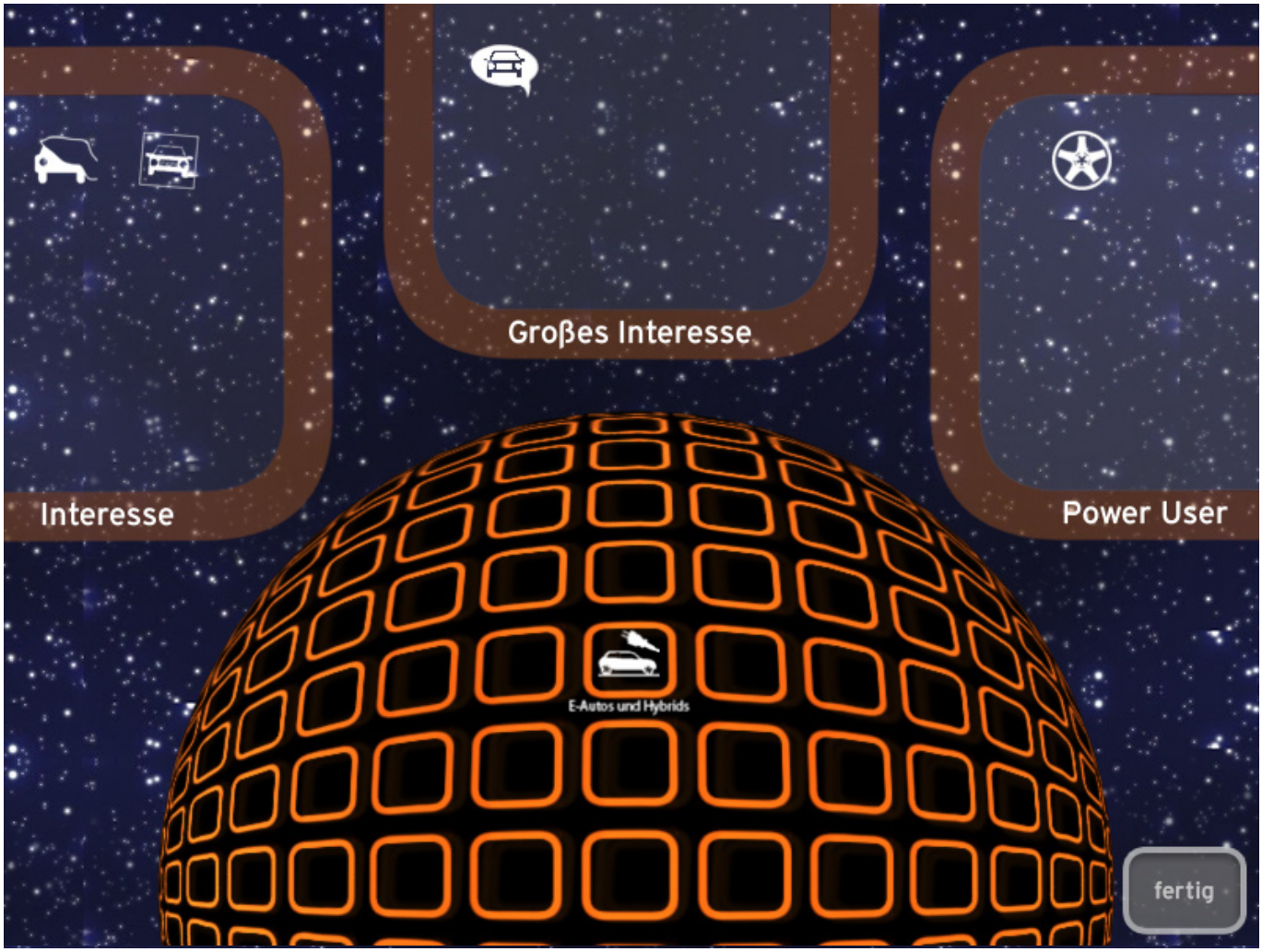
Auf Basis der Inhalte Appear und Kick Back wurde in Abstimmung mit der beauftragten Agentur Pronatur ein kundenspezifisches Konzept zum Thema Urzeit / Trias entwickelt, das innerhalb von 4 Wochen von Interactive Media Solutions umgesetzt wurde.

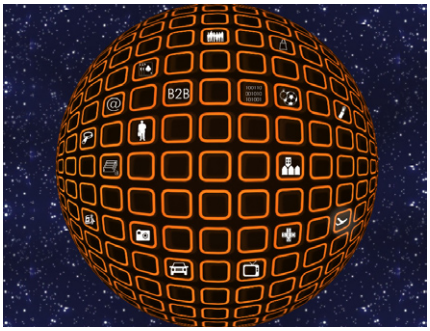
Beschreibung

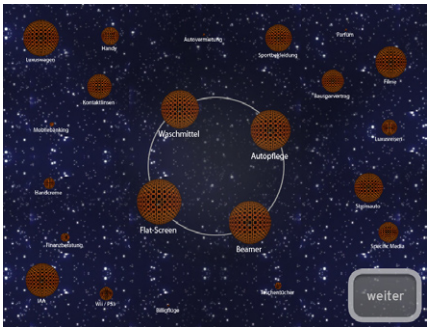
Mehrere Ammoniten tauchen aus einem Strudel in der Mitte des Spielfeldes auf und müssen von den SpielerInnen auf beiden Seiten hin- und hergekickt werden, bevor sie über einen der beiden seitlichen Wasserfälle fallen würden.

Ziel

Die großflächige interaktive Fläche stellt eine der wesentlichen Attraktionen des Erlebnisparks dar und wird von allen BesucherInnen sehr positiv wahrgenommen.







User Targeting

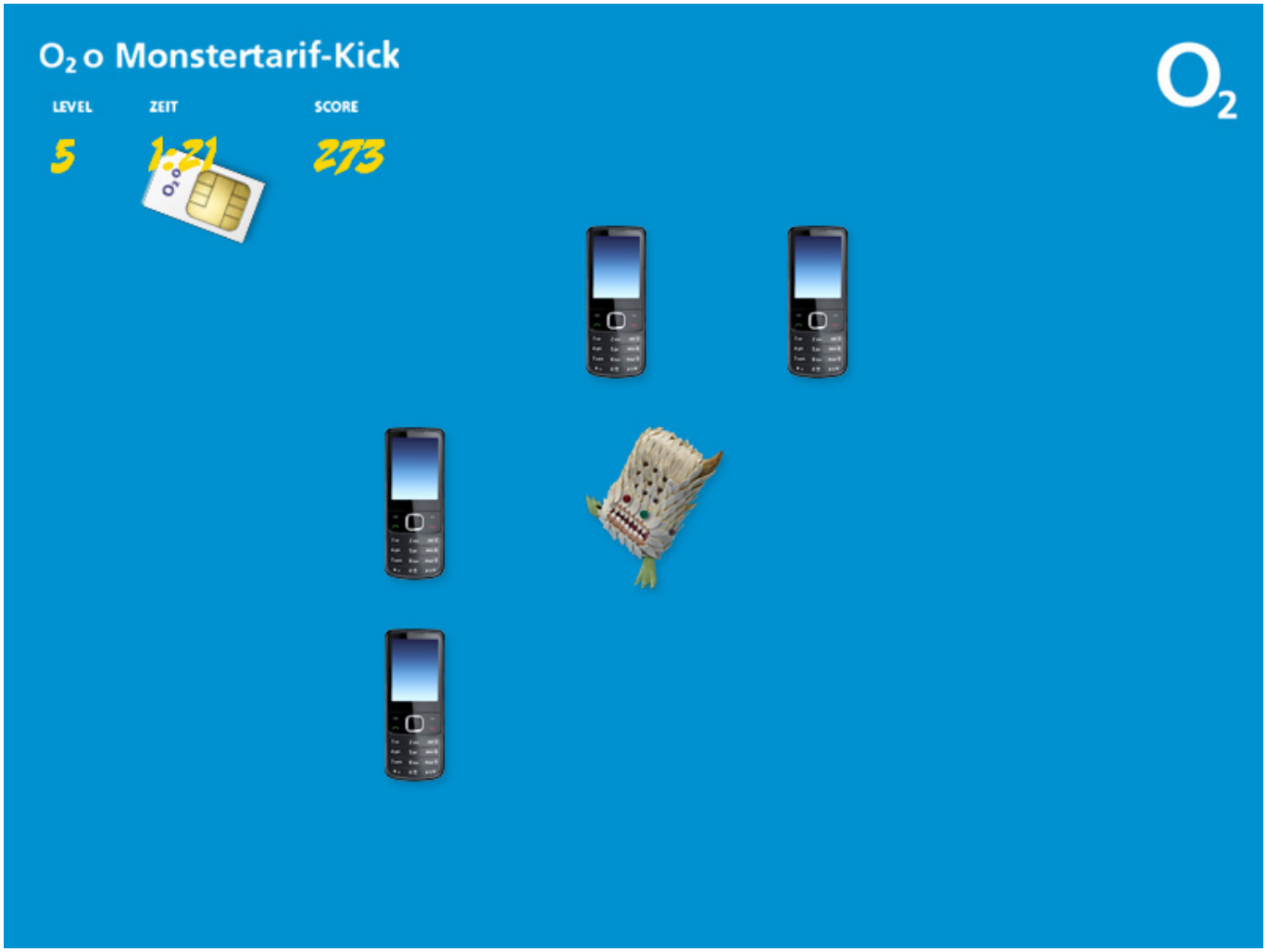
Specific Media, eines der größten unabhängigen Online-Ad-Networks, suchte nach einen Weg, Ihre Tätigkeit grafisch zu präsentieren und zu demonstrieren. Um diesen Vorstellungen gerecht zu werden, wurde eine gänzlich neue Applikation entwickelt.

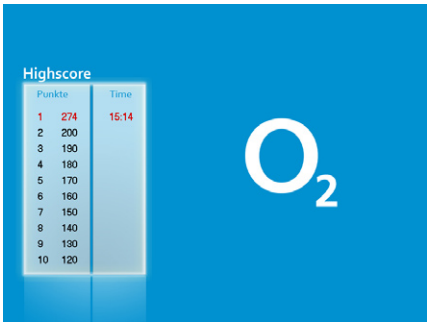
Beschreibung

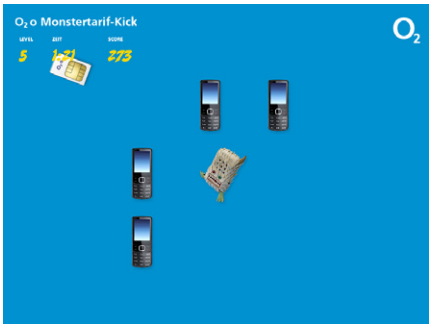
Die Anwendung lässt den Benutzer aus verschiedenen Themengebieten seine Interessenspräferenzen auswählen. Sobald genügend Themengebiete erfasst wurden, kann eine Auswertung der Interessen erstellt werden.

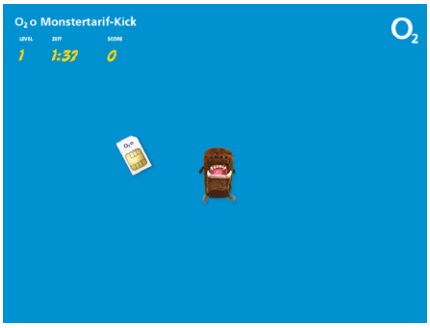
Ziel

User Targeting verdeutlicht die Funktionsweise der von Specific Media angebotenen Werbestrategie. Durch Interaktion mit der Applikation erhält der Benutzer Einblick in das Tätigkeitsfeld von Specific Media.









O2 Monsterkick

Für die Firma O2 wurde im Rahmen der O2-Monsterkampagne das Spiel Monstertarif-Kick entwickelt. Das Spiel wurde insgesamt in 5 deutschen Kinos mithilfe ein imFUN Standalone Gerätes bereit gestellt.

Beschreibung

Unterschiedliche Monster werden zentral in die Spielfläche integriert - mittels der beweglichen SIM-Karte müssen diese abgeschossen werden. Mit ansteigendem Level werden Mobil-Telefone als Hindernisse auf der Fläche platziert.

Ziel

Durch den hohen Unterhaltungswert und den steigenden Schwierigkeitsgrad wurden hohe Aufmerksamkeit und positive Emotionen für die Kampagne bei den Kinobesuchern erreicht.

INTERACTIVE MEDIA SOLUTIONS

Sparkling

Unter dem Motto "Sinnesalarm" tourte Schweppes durch mehrere Discotheken in Deutschland und baute dabei auf imFUN als Eyecatcher. Ein großflächiger Effekt namens "Sparkling" kam hier zum Einsatz.

Beschreibung

Der Effekt beinhaltet sprudelnde Schweppes Flaschen. Bei Übertreten der Fläche wichen die einzelnen Blasen des Sprudels zur Seite - dabei kann mit mehr als 2.000 gleichzeitigen Blasen interagiert werden. Insgesamt 4 Schweppes Sorten wechselten sich in einem Intervall von zwei Minuten ab.

Ziel

Durch die direkte Platzierung im Eingangsberreich der Discotheken und die ständig wechselnden Farbe der Oberfläche, konnten hohe Aufmerksamkeit und positive Reaktionen erzeugt werden.

Wheel of Fortune

Im Rahmen der Corona Clubtour 2010 wurde das Spiel "Wheel of Fortune" umgesetzt. Ein imFUN Standalone Gerät wurde in 10 verschiedenen Clubs in ganz Deutschland verwendet.

Beschreibung

Wheel of Fortune ist eine digitale Adaption des Spiels Flaschendrehen. Je nach Geschwindigkeit der Bewegung dreht sich die Flasche unterschiedlich schnell um schließlich eines der kreisförmig angeordneten Elemente auszuwählen.

Ziel

Das Spiel erfreute sich in den deutschen Clubs großer Beliebtheit. Unter anderem auch weil es verschiedenste Preise zu gewinnen gab.

www.im-solutions.com

Kontakt

Für Anfragen steht Ihnen unser Sales-Team gerne zur Verfügung. Wir freuen uns auf Ihre Kontaktaufnahme.

Ihr Interactive Media Solutions Team

E-Mail: sales@im-solutions.com
Tel.: +43-(0)720-51 00 51

Interactive Media Solutions GmbH
www.im-solutions.com