










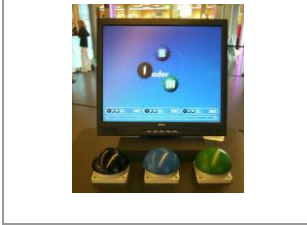




	<p>■ Torwand – klassisch aber spannend! ab 8 m²</p> <hr/> <p>wer trifft ins Lattenkreuz oder ist unten rechts doch einfacher? Ein Ballfänger mit Netzkonstruktion ist optional auch verfügbar, Tunnelförmige Rohrkonstruktion mit Netz H 2,20 m</p>	
	<p>■ SlapShot – 3 Wettbewerbe in einem! Platzbedarf 3 x 5 = 15 m²</p> <hr/> <p>Ein Puck wird ca. 1 - 2 m vor der Box, in den Torkanal „geschlezt“. Das Km/h Resultat wird digital angezeigt. Lösung bestehend aus:</p> <p>VARIANTE 1: Ein Schusskanal mit Frontverkleidung und Branding, 3 Lichtmodule (Werbung) mit Folien, 1 Digital-Anzeige mit Drehlicht. Varianten: Schusskanal mit Anzeige optional Torapplikation.</p> <p>a) Punktzahl treffen z.B. 42 wer schafft das? ODER b) Punkte-Ansage vor dem Schuss - wer ist am nächsten? c) die Höchstgeschwindigkeit zählt als Resultat.</p> <p>VARIANTE 2: Ein Ballfänger mit Netzkonstruktion ist optional auch verfügbar, Tunnelförmige Rohrkonstruktion mit Netz H 2,20 m</p>	
	<p>■ Hockey-Pointwall – mehr als Torwand! Platzbedarf 3 x 5 = 15 m²</p> <hr/> <p>Ein Puck wird auf das Tor (kann mit Bild / Logo bestückt werden) geschlezt und die Elektronik erfasst die einzelnen Punkte und summiert diese zum Endergebnis nach drei oder fünf Treffern auf und via Digitalanzeige visualisiert das Gesamtergebnis.</p>	
	<p>■ HockeyArena – das Turnier beginnt! Platz: Ø 6 m = ca. 49 m²</p> <hr/> <p>Hier mit Bild Fussball, wird aber für Hockey umgebaut! Es spielen 2 gegeneinander und Einer muss gewinnen - wer zuerst 3 Tore erzielt hat, gewinnt. Der ultimative Kick ist das Duell in der Arena: Mann gegen Mann, fair aber erbarmungslos! Ein Match wird von zwei Spielern ausgetragen – es wird gespielt, bis ein Spieler drei Tore erzielt hat oder wer seinen Gegner zwischen den Beinen „tunnelt“ und danach den Puck wieder annimmt und kontrolliert, hat das Spiel sofort gewonnen.</p> <p>Optional: Laptop (Rangliste) Zelt, Audio-Anlage, Holztisch / Bank. Branding: 8 Banden = 3'900.- (2 kl. Banden „rent by infotainment.ch“) Aufbau, Installation (zuzüglich An-/Rücklieferung) + 500.-</p>	

	<p>■ Hockey-Bowling – einfach aber cool ab 8 m²</p> <p>Drei Schuss für 9 Kegel reicht Ihnen das? Der Puck soll wie beim Bowling schön auf dem Boden entlang geliten und möglichst viele Kegel umwerfen. OPTION: Hintergrund-Displays (Bild / Branding) indoor mit weissem / hellgrauem Linoleum 9 Kegeln, 4 Banden, 1 Alu-Tor, 3 Pucks und wie Schläger optional mit Lichtmodulen (Bild-/Textfolien)</p>	
	<p>■ HockeySpeed– der km/h Töggelikasten ab 4 m²</p> <p>Sie haben 3 Versuche mit dem Speed-Töggelikasten den Rekord beim km/h - Penalty-Schuss zu setzen. Die Anzeige visualisiert die Punkte! ■ MIT FAN-GERÄUSCHEN (Publikumsjubel, Rekord = Fanfare!) Option: Rangliste auf Grossbildschirm. Mögliche Wettbewerbe: a) Punktzahl treffen z.B. 42 wer schafft das? b) Punkte-Ansage vor dem Schuss - wer ist am nächsten? c) die Höchstgeschwindigkeit zählt als Resultat.</p>	
	<p>■ Hockey-Töggeli – der Spass zu zweit ab 4 m²</p> <p>Eine professioneller HockeyArena mit automatischem Einwurf des Pucks unterhalb der digitalen Spielstand-Anzeige. Perfektes gleiten durch die vertikalen Luftströme! Eckenbeleuchtung ermöglicht Stadion-Feeling. Branding oder Umbau optional möglich.</p>	
	<p>■ Glücksrad – die klassische Lösung als Publikumsmagnet. 1 m²</p> <p>Das Stativ-Glücksrad ein LOGO-Glücksrad, professionell mit feststehendem Logo oder Hockeybild ... Sie bieten ein spannendes, einfaches Spiel ... ohne Stromanschluss überall einsetzbar!</p> <p>Weisses, neutrales Glücksrad mit 16-er Teilung. Option: Branding ca. 750.- oder Magnetfolien mit Gewinnpreisen 995.-</p>	
	<p>■ SlotMachine – das Glücksspiel für jung und alt. 1 m²</p> <p>Die Hockey-SlotMachine, optional mit Ihrem Logo / Produkten! Sie betätigen den mechanischen Hebel um die Multimedia-SlotMachine zu starten und Sie sehen auf den drei ablaufenden Rollen z.B. Produkte-Bilder und das Logo. Nun gilt es mit den drei Tasten die Hockeybilder oder Logos stoppen ... UNIKAT – mechanisch elektronische Multimedia-SlotMachine! OPTION: mit zusätzlichem Grossbildschirm oder Projektion!</p>	

	<p>■ Hockey-ReactionGame mini – wer klickt richtig? 1 m²</p> <p>Die Bildfelder werden dem Thema und dem Sponsor / Produkt angepasst. Nach dem Spielstart, blinken die einzelnen Bilder auf und es gilt die drei Logos oder Hockey-Symbole zu klicken, sobald diese aufleuchten.</p>	
	<p>■ Hockey ReactionGame MAXI – wer klickt richtig? ab 3 m²</p> <p>Sechs Themenbilder und drei Logo-Felder... ein Klick auf den Startbuzzer und die Spielfelder blinken in willkürlicher Reihenfolge kurz auf. Mit der Stoptaste gilt es nun die drei Logos oder Hockey-Symbole zu klicken sobald diese aufleuchten – wer dies schafft gewinnt. Auch als 12-er, 16-er oder grössere Lichtwand möglich, auch als MultiplayerGame für 4 Personen gleichzeitig umsetzbar!</p>	
	<p>■ Buzzer-GameShow – das 4-er Reaktionsspiel! ab 2 x 3 = 6 m²</p> <p>Ein EventGame zu viert spielbar ein UNIKAT, das auch mehrmals gespielt noch spannend und lustig ist. Nach dem "START" blinken die einzelnen Lichtmodule zufällig auf und ab. Jeder Teilnehmer klickt auf seinen farbigen Buzzer und muss seine Farbe bzw. das farbig umrandete Themen-Bild stoppen, wenn diese aufleuchtet ... wer seine 4 Lichtmodule zuerst richtig „klickt“ gewinnt! Hockey-Symbole oder Fotos, 4 verschiedene Gruppenbilder.</p>	
	<p>■ MelodyGame – mit Produkte-Bildern/Logos. 1 m²</p> <p>4 Bildflächen mit Hockeybildern auf Augenhöhe leuchten in zufälliger Reihenfolge auf; dazu sind 4 diverse Töne oder Geräusche hörbar. Den Ablauf muss der Teilnehmer, durch antippen der Tasten 1 bis 4 auf dem GamePad, bestätigen. Der Vorgang wiederholt bis der Spieler die richtige Reihenfolge nicht mehr korrekt tippt. Die Punkte werden aufsummiert und an einer Digital-Anzeige visualisiert.</p>	
	<p>■ Glastresor – wer gewinnt die Hockey-Trophäe oder ...? 1 m²</p> <p>Tippt jemand die richtige Zahlenkombination ... klick und der Tresor öffnet sich! Der Gewinnplan kann programmiert werden: %-uale Gewinnhäufigkeit, mit Gewinn-Nummer oder mehreren anderen Möglichkeiten.</p>	

	<p>■ VirtualHockey – der Torhüter fängt die virtuellen Bälle! ab 6 m²</p> <p>Der Teilnehmer steht in einer Greenbox / Bluescreen und wehrt die Pucks die auf dem Screen entgegenkommen ab und erhält so Punkte. Via DigiCam wird der Teilnehmer erfasst und so ist er auf dem Screen inmitten eines Tors zu sehen. Die Aufgabe ist in einer bestimmten Zeit zu erfüllen und die Punkte werden jeweils angezeigt.</p>	
<p>■ ScreenGames in den Ausführungen: ShopGame (Einkaufswagen), GameSeat oder POI-Terminal.</p>		
	<p>■ Mobile ShopGame – interaktive Promotion am POS!</p> <p>Am POS präsentieren Sie eine kurze Umfrage oder ein Spiel mit Sofortpreis. Ein interaktiver Wettbewerb und Kommunikationslösung für Ihre Promotion als Ersatz oder Ergänzung zu der „nichts sagenden“ PromoTheke. Auf dem TouchScreen können Produkte-Memory, Quiz, SlotMachine oder andere Applikationen ablaufen. Ap·pli·ka·ti·on</p>	
	<p>■ TouchScreen Games mit Steh-Terminal div. verfügbar</p> <p>Via PC / Laptop wird das Spiel auf einem Bildschirm oder einem POI-Terminal visualisiert – die Steuerung des Spiels erfolgt am TouchScreen.</p> <p>■ ALLE LÖSUNGEN SIND VOLLSTÄNDIG ADAPTIERBAR!</p> <p>■ <u>AUSWAHL der Spielinhalte / Software untenstehend:</u></p>	
		
<p>Virtual Penalty</p>	<p>Hockey-SlotMachine</p>	<p>Hockey-Memory</p>
		
<p>QuizGame themenspezifisch!</p>	<p>Wo ist der Puck?</p>	<p>KlickGame</p>

	<p>■ heisser Draht – auf Draht für gute Geschäfte! 1 m x 4 m, 4 m²</p> <p>Der „heisse Draht“ ist ein Geschicklichkeitsspiel. Ziel des Spiel ist, die Öse berührungslos bis zum Drahtende zu führen! In diesem Beispiel (Foto) ist dies ein „heisser Chart“ also eine Indexkurve. Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kundenspezifischer Sound bei Berührung. <input type="checkbox"/> Form des Drahtes kundenspezifisch. <input type="checkbox"/> Frei gestaltbare Hintergrundfläche <input type="checkbox"/> Spiel mit 6 Lichtmodulen: Bei jeder Berührung löscht eines ab. <p>EINSTELLUNGEN vor Ort möglich: Spielzeit ist einstellbar von 30, 40, 60 bis 90 Sekunden. Fehlertoleranz (Berührung) ist einstellbar von 1 bis 15 Fehler.</p>	
	<p>■ KeyGame – wer hat den Gewinnerschlüssel? ab 2 m²</p> <p>Messe: Die Besucher erhalten vor Ort einen speziellen Schlüssel ... Event: Die Gäste erhalten am Eingang, z.B. von einer Glücksfee, einen speziellen Schlüsselden sie am KeyGame ausprobieren können. Wer wird einen der drei Hauptpreise gewinnen? Aber niemand geht leer aus, denn für alle Gäste gibt es einen Trostpreis. Leuchtkasten mit Hokeysymbolen (Gewinnpreise) bebildert.</p>	
	<p>■ CardGame – die Kontaktmaschine und „Adressgenerator“! 1 m²</p> <p>Die Besucher werden vor der Messe mit einer GameCard eingeladen oder vor Ort werden GameCards verteilt. Darauf ist eine Nummer oder optional ein Magnet- oder Strichcode-Streifen. Die GameCard wird am GamePoint in den Kartenleser eingeführt oder die Nummer wird eingetippt und es läuft ein Mischvorgang eine Hockey-Animation ab, danach erscheint z.B. die Anzeige „Trostpreise oder Hauptverlosung oder Sofortpreis“</p>	
	<p>■ VIP-TicketGame - cleverer Multimedia-Wettbewerb via Leinwand.</p> <p>Diese Verlosung ist vor allem <u>für Events mit vielen Gästen geeignet!</u> Die Gästeliste ist als Excel-Tabelle im Spiel hinterlegt oder jeder Gast erhält eine Glücksnummer. Die Spielshow wird per Klick gestartet - Sie sehen auf der Leinwand wie es „mischelt“ (HOCKEY-Animation) läuft ab und die Glücksfee stoppt per Klick. Der Gewinnername und die Platzierung werden angezeigt.</p>	

 	<p>■ Soccer-QuizShow kompakt – die publikumswirksame Attraktion!</p> <p>Die QuizShow wie im TV - drei Teilnehmer spielen gegeneinander und haben pro Spielrunde z.B. 5 Fragen zu beantworten, anschliessend spielen drei neue Teilnehmer die nächste Spielrunde. Es sind ca. 100 Fragen zum Thema Fussball vorhanden – diese können nach Bedarf auch mit Fragen zum Sponsor erweitert werden, so kommunizieren Sie Ihre Botschaft oder das Thema nachhaltig und erlebnisreich.</p> <p>Umfang: QuizTheke mit Antworttasten, GameStation, Option: Beamer, Leinwand, kleine PC-Audioanlage mit Headset. Quiz-Fragen zu Ihren Produkten oder der Firma ergänzen. Branding und kundenspezifisches Design.</p>	
 	<p>■ QuizShow de Luxe – die publikumswirksame Attraktion! ab 20 m²</p> <p>Die QuizShow wie im TV - drei Teilnehmer spielen gegeneinander und haben pro Spielrunde z.B. 5 Fragen zu beantworten, anschliessend spielen drei neue Teilnehmer die nächste Spielrunde. Mit Fragen zu Ihren Produkten oder der Firma kommunizieren Sie Ihre Botschaft oder das Thema nachhaltig und erlebnisreich.</p> <p>Umfang: 3 QuizKonsolen mit Antworttasten, PC, Anmeldetheke mit Laptop und Bon-Drucker.</p> <p>Option: Beamer, Leinwand, Audioanlage mit Headset.</p>	
	<p>■ interaktives LaserGame Multiplayer 10 Teilnehmer gleichzeitig</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Projektionssystem mit Leinwand 3 x 2 m oder 4 x 3 m <input checked="" type="checkbox"/> LaserGame-Station mit SoccerGames <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> virtual RealityGame <input type="checkbox"/> Quiz-GameShow <input type="checkbox"/> MemoryGame <input checked="" type="checkbox"/> Anlieferung, Installation, Test, Betreuung und Rücklieferung 	
	<p>10 Teilnehmer werden mit Bild und Name erfasst – jeder Teilnehmer klickt nun mit seinem personalisierten LaserContacter und der Schnellste sieht sein Bild und seinen Namen auf der Grossleinwand als SIEGER! Datenlöschung nach jeder Runde.</p> <p>LaserContact™ - TopGame für TopEvents - ist die erste kabellos interaktive, persönlich codierbare Multiplayer-Plattform via Grossleinwand als interaktive Quiz-GameShow oder als interaktives Kino ...</p>	
		

interaktive
Messe -
Event -
Promotion -
Sponsoring -



Projekte

© iMEPS

Hockey-EventGames

Torwand und MEHR ...

besuchen Sie den Showroom!

- PromotionGames & Shows
- ProjektKonzepte & Realisierungen
- PreEvent Solutions

NextZone VR-Game

IntroGame – die Trainingsshow