

VIRTUAL FISHING

simulateur de pêche au gros

Idéal
Stands

Challenge
possible

Tout
Public

Intérieur

Affrontez les espadons avec le Virtual Fishing!

Muni d'une canne à pêche reliée au simulateur informatique, chaque joueur devra ramener au mieux la prise. Vous devrez réagir aux réactions du poisson, et alterner votre technique: libérer ou féter.

Alors que vous êtes installé sur votre siège, la prise se débat devant vous sur l'écran géant et tire ou relâche la tension de la ligne. Vous vous rendez vite compte que c'est une véritable lutte entre le poisson et vous. Et n'oubliez pas: chaque coup de moulinet peut libérer la prise! A la fin de la partie, votre score s'affiche en fonction de votre maîtrise technique.

Notre simulateur est conçu comme une demi-coque de bateau avec sol en teck. Le joueur se place sur le siège pour la meilleure position possible. Un écran géant (écran de vidéoprojection de 200x150cm ou écran plasma sur pied selon la configuration) est placé devant lui avec projection d'images réelles interactives. Le simulateur informatique est installé dans une fausse borne marine orange.

Un opérateur se charge de l'organisation des parties. Chaque partie dure de 3 à 4 mn. Quatre types de scénaris sont disponibles (espadon, marlin bleu...) avec réglage de la pression sur la ligne en fonction des joueurs.

Le score étant affiché en direct tout au long de la partie, il est possible d'organiser des championnats, en solo ou par équipe.

Descriptif:

1 module informatique de jeu dans une borne marine

1 canne à pêche avec moulinet pro

1 demi-coque de bateau avec siège de pêche au gros

1 écran géant 240x180cm avec vidéoprojecteur ou écran plasma suivant le lieu

Cablage et raccordement de l'ensemble



Fiche Technique

Dimensions	4x3m
Hauteur minimale	2,80m
Puissance électrique	3kw (16A)
Nombre de joueurs	1
Participants par heure	20
Personnel	avec animateur
Temps de montage	2h
Accès	Monte-charge ou plein-pied
Location possible?	Non

son lumière
vidéo

technologies
interactives

animations
événementielles

