

MEGA CONTROL

CONTROL TIPO RETRO

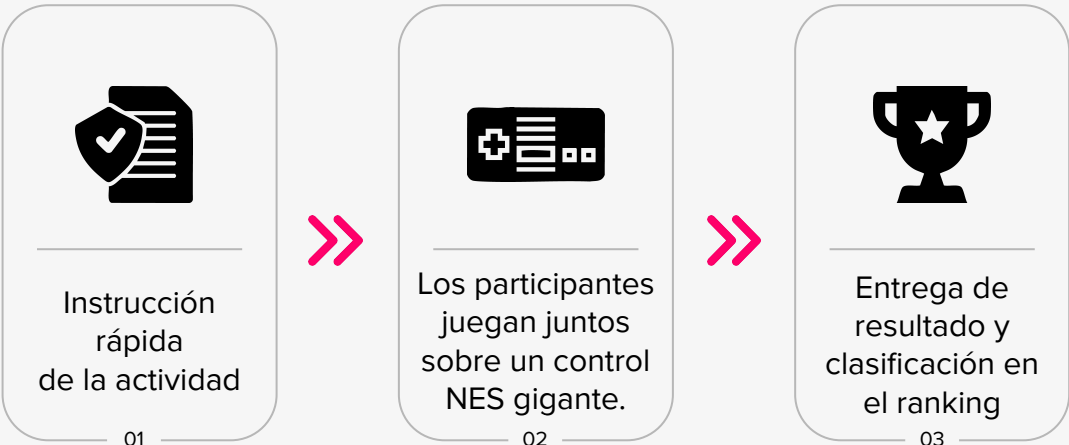
Los usuarios se coordinan sobre un control gigante para jugar clásicos videojuegos proyectados en pantallas de 60" u 86". Más que un juego, es una activación colectiva y gamificada donde tu marca se convierte en parte de la experiencia, generando datos, conexión emocional y recordación con nuevos públicos.

[VER EXPERIENCIA](#)

**Está experiencia es adaptable a un circuito de gamificación.*



JOURNEY USUARIO



INCLUYE _

- Videojuego.
- Pantalla de TV 86".
- Backing en MDF.
- Mega control.
- Computador portatil gamer.
- Piso en moqueta.
- Extensiones eléctricas.
- UPS.
- Transporte local.
- Montaje e instalación.
- Personal especializado.

SERVICIOS ADICIONALES _

- Diseño gráfico.
- Alquiler de espacios.
- Stand.

TECNOLOGÍA _

- Control NES gigante para jugar clásicos como Super Mario Bros o Donkey Kong en pareja.
- Integración con DataHub para capturar métricas (uso, tiempo, ranking).
- Opción de gamificación para aumentar el engagement y la medición de marca.

CASOS DE USO _

- Eventos sociales para jugar en equipo.
- Activaciones de marca con juegos retro.
- Eventos corporativos para rompehielos o team building informal.
- Convenciones como zona de descanso activa.
- Campañas BTL - DOOH como interacción retro divertida en calles o centros comerciales.
- Festivales como atracción interactiva para asistentes.

DATA _

- Data general de registro (Nombre, correo, teléfono, TyC).
- Número de jugadores y cantidad de intentos.
- Ranking (Opcional).

TIEMPOS _

- Implementación: 4 días después de entregas de artes
- Desarrollo: 2 días
- Montaje: 2 días
- Juego: 2 a 3 min por pareja.



PERSPECTIVA



FRONTAL



CENITAL

ASSETS DIGITALES _

Piezas: 1920x1080 px
Formato: PNG
Logos: Editables (AI/PSD)

REQUERIMIENTO TÉCNICO _

Planos del venue, punto eléctrico con 2 tomas eléctricas.

ASSETS PARA IMPRESIÓN _

1 - 2 días

[DESCARGAR PLANTILLA](#)

ESPACIO MÍNIMO DE USO _

Ancho: 3.00 m
Profundidad: 3.00 m
Alto: 2.40 m