Panora XP ZONE, fiziksel ve dijital etkileşim alanları sağlayan Immersive deneyim ve oyun alanlarıdır. Immersive oyun alanları, ziyaretçilerin 360° görüntü ve ses sistemleriyle donatılmış alanlarda fiziksel hareketlerle dijital dünyadaki deneyimleri ve oyunları yönettiği alanlardır. Bu alanlarda bulunan zeminde veya duvarda etkileşim sağlayan; oyuncuların el, ayak, vücut hareketleriyle yönlendirdiği oyunlar oynanabilmektedir. Her bir oyun alanı, ziyaretçilere benzersiz deneyimler sunmak üzere özelleştirilmiş teknolojik ekipmanlar ve yazılımlar ile donatılmıştır.

Immersive oyun alanları, 4 farklı kategoride teknolojik altyapıya sahip farklı tiplerde oyunlar içermektedir. Bu kategoriler aşağıdaki şekildedir:

1. Zeminde Etkileşim Oyunları
2. Duvarda Etkileşim Oyunları
3. Gridal Zeminde Etkileşim Oyunları
4. Takip Sistemli Serbest Alan Oyunları

Bu kategorilerde farklı sayılarda oyunlar geliştirilmiş olup bu oyunların güncellemelerine ve konfigüre edilmelerine ek olarak yeni oyunlar düzenli olarak geliştirilmektedir. Geliştirilen oyunlar, alanında uzman oyun geliştirici ve deneyim tasarımcılarıyla birlikte geliştirilerek hazırlanmaktadır. XP ZONE’un sistem tasarımı, mimari tasarımı ve oyun tasarımları tamamen INFINIA’ya ait şekilde geliştirilmektedir.

**Zeminde Etkileşim Oyunları**

1. Hexball

Zeminde Etkileşim Oyunları, zemine görüntü yansıtılarak ziyaretçilerin pozisyonuyla şekillenen oyunlar içermektedir. Ziyaretçiler, zemindeki hedef noktalara koşarak, puanlara basarak, görüntüdeki nesnelerin yerini değiştirerek oyunlar oynayabilmektedir. Bu kategoride dört farklı oyun geliştirilmiştir:

Hexball, 2-6 kişi oynanabilen rekabete dayalı bir zeminde etkileşim oyunudur. Altıgen şeklinde bir alanda her kenarda bir oyuncunun olduğu oyun alanında her oyuncunun önünde bir bar bulunmaktadır. Oyuncular beden hareketleriyle bu barı sağa sola oynatabilmektedir. Oyuncuların amacı altıgenin içerisindeki topu rakiplerinin bulunduğu bardan atıp kendi barlarını oynatarak topun kendi barlarından geçmesini engellemektir. Altıgen oyun alanının içerisinde topa farklı özellikler katan güçlendiriciler bulunmaktadır, bu güçlendiriciler aynı zamanda oyuncuları dondurma, yavaşlatma gibi farklı özelliklere de sahiptir. Oyunda en yüksek skoru toplayan oyuncu oyunu kazanmaktadır.

1. Wayfinder

Wayfinder, 1-2 kişi oynanabilen rekabete dayalı bir zeminde etkileşim oyunudur. 2 oyuncunun yan yana oynadığı bu oyunda zemindeki petek şeklindeki alanda bir rota gösterilmektedir. Bu rota birkaç saniye sonra silinerek oyuncunun rotayı hatırlayarak takip etmesi gerekmektedir, bu sırada yürümek, koşmak, zıplamak serbest! Her seferinde yeni bir rota çıkan bu oyun, zaman geçtikçe hızlanmaktadır. Oyuncuların hafızasında tutarak rotayı takip ettikleri oyunda amaç en doğru şekilde rotaları takip ederek en yüksek puanı toplamaktır.

1. CatchN’Dodge

CatchN’Dodge, 2-4 kişi oynanabilen rekabete dayalı bir zeminde etkileşim oyunudur. Oyuncular, çembersel oyun alanında kendi oyun dilimlerinde oynamaktadırlar. Oyunun alanının merkezinde her oyuncunun dilimine kendi renklerinde toplar gelmektedir, oyuncular puan kaybettiren toplardan kaçarak kendi toplarını hareket ederek yakalamaya çalışacaktırlar. Oyun alanında yaratılan sürpriz etkilerle rekabeti artan oyunda amaç en yüksek puanı toplamaktır.

1. Obstacle

Obstacle, 1-3 kişi oynanabilen rekabete dayalı bir zeminde etkileşim oyunudur. Oyuncular, kendi hatları boyunca çıkan engellere takılmadan başlangıç noktasından bitiş noktasına gitmeye çalışacaktırlar. Oyunda değişen ve hızlanan engeller her turda farklı bir şekilde oyuncuları tuzağa düşürecektirler. Bu oyunda amaç, engellere takılmadan en yüksek puanı toplamaktır.

**Duvarda Etkileşim Oyunları**

Duvarda Etkileşim Oyunları, odanın tüm duvarlarında görüntü yansıtılarak ziyaretçilerin el veya ayak ile bastığı, top fırlatarak oynadığı oyun alanlarıdır. Ziyaretçiler, duvardaki hedeflere dokunarak, nesneleri seçerek/sürükleyerek oyunlar oynayabilmektedir. Bu kategoride iki farklı oyun geliştirilmiştir:

1. Point Pop

Point Pop, 2-4 kişi oynanabilen rekabete dayalı bir duvarda etkileşim oyunudur. Her oyuncu, bir renk seçerek oyuna başlar. Duvarlarda kendi renklerine ait balonlara dokunarak patlatan oyuncular her seviyede farklı bir zorlukla karşılaşmaktadır. Oyuncular, başlangıçta yalnızca bir duvarda kendi rengindeki baloncuklar görürken oyun ilerledikçe farklı duvarlarda farklı boyutlarda da balonlar görmeye başlayacaktır. Oyun sırasında balonların rengi değişerek rekabet ve aksiyon artmaktadır. Oyunda amaç, balonları patlatarak en yüksek puanı toplamaktır.

1. Find The Hidden Object

Find The Hidden Object, 1-4 kişi arasında oynanabilen takım oyunu ve rekabetçi modları bulunan bir duvarda etkileşim oyunudur. Hem rekabetçi hem de takım oyunu modlarıyla oynanabilen bu oyunda birbirinden farklı lokasyonlarda irili ufaklı nesneleri kısa sürede bulmaya çalışan oyuncular yüksek tempoda oyun oynayacaktır. Oyuncular, bir oda içerisinde saklı nesneleri en kısa sürede bularak en yüksek puanı toplamaya çalışacaktırlar.

**Gridal Zeminde Etkileşim Oyunları**

Gridal Zeminde Etkileşim Oyunları, ızgara biçiminde düzenlenen renkli basınç sensörleri içeren panellerle donatılmış bir oyun alanında oyuncuların zemindeki hedef renklere basarak puan topladığı oyunlar oynanabilmektedir. Yüksek tempoda oyunlar oynanan bu oyun odasında birbirinden farklı düzenlenen oyun seviyeleri, ziyaretçilerin her seferinde farklı deneyim yaşamasını sağlamaktadır.

1. Color Rush

Color Rush, 1-4 kişi arasında oynanabilen takım oyunu ve rekabetçi modları bulunan bir gridal zeminde etkileşim oyunudur. Oyuncular, takım oyunu modunda lacivert renkteki panellere basıp kırmızı renkli panellerden kaçacaklar, rekabetçi modda ise oyuncular, lacivert, mavi, sarı, pembe renkte olan kendi renklerindeki panellere basıp kırmızı renkli panellerden kaçacaklar. Oyunda her seviyede zorlaşan ve hızla yer değiştiren kırmızı renkli paneller oyunu zorlaştırarak rekabeti ve aksiyonu artırmaktadır. Oyunda amaç, her seviyede belirlenen süre içerisinde renkli panellere basarak puan toplayarak kırmızı renkli panellerden kaçarak en yüksek puanı toplamaktır.

**Takip Sistemli Serbest Alan Oyunları**

Takip Sistemli Serbest Alan Oyunları, kapalı bir oda kısıtı olmaksızın ziyaretçilerin belirli bir alanda pozisyonlarına bağlı olarak oynadığı oyunlardır. Ziyaretçiler, ekranda gördükleri görüntüdeki karakterlerini hareket ederek yönlendirebilirler. Oyuncular, bu oyunda yüksek adrenalinle koşuşturarak karakterlerini kısa sürede hedef noktalardan birine götürerek oyunu kazanmaya çalışacaklardır.

1. Don’t Fall

Don’t Fall, 1-4 kişi oynanabilen rekabetçi bir takip sistemli serbest alan oyunudur. Oyuncular, ekranda görünen karakterlerini karesel olarak bölünmüş alanda kırılan zeminden kaçırıp güvenli alanda tutmaya çalışacaklardır. Oyuncular, üstlerine taktıkları kemer sayesinde algılanan pozisyonlarıyla karakterlerini yönetebilmektedir. Oyunda her turda zeminin kırılma hızı artmakta ve güvenli alanların sayısı da azalabilmektedir. Oyunda amaç, kırılan zeminde kalıp düşmeden en yüksek puanı toplamaktır.