



Junio 2001

FUTURSOCOPE

confía a de pinxi

la realización de una gran Experiencia Interactiva de grupo.

Dos equipos de 100 personas, cada uno al mando de una nave espacial, se enfrentan en los meandros de Kegopolis, la ciudad del futuro...

En el primer Parque temático dedicado a la imagen y a las Técnicas de la Imagen, *de pinxi* instala la única atracción interactiva, ...en relieve!

Desarrollo de la experiencia

Una vez en la sala, rebautizada con el nombre de la experiencia " METROPOLE DEFI ", cada visitante, equipado con gafas para la estereoscopia, recibe dos palos fosforescentes: uno verde y uno rojo. Sirven para pilotar la experiencia: mostrar el rojo permite dirigir la nave del equipo correspondiente hacia la izquierda y el verde hacia la derecha.

La sala se divide en dos equipos: el equipo de los azules y el equipo de los amarillos. Cada equipo es ayudado por un animador virtual; dicho animador, un actor real integrado en el decorado de síntesis, presenta los diferentes juegos de su equipo, pero sobre todo lo anima durante las pruebas.

Un animador de carne y hueso presente en la sala, facilita las explicaciones necesarias para cada prueba.

Durante 14 minutos, los dos equipos se enfrentan de manera simultánea en 4 pruebas de juegos ejecutadas por turnos. El equipo ganador es aquél que al término de los 4 juegos, haya conseguido el mayor número de puntos.

El vehículo de cada equipo, así como los obstáculos colocados por los equipos para bloquear al adversario, se sitúan en función de los movimientos de los palos fosforescentes de los jugadores.

Una cámara analiza las proporciones de colores (rojo/verde) que determinan en tiempo real los movimientos en la pantalla para cada equipo.

Las Pruebas:

- La Travesía de la Ciudad Baja: un equipo debe recorrer un camino en el mínimo tiempo posible, saltando de plataforma en plataforma. El otro equipo intenta interceptarlo o empujar al adversario para hacerle perder tiempo.
- El Aero-Croquet: un equipo dirige su nave por el cielo de la ciudad e intenta atravesar las puertas que ofrecen cada uno de los bonus de valores diferentes; el otro equipo intenta bloquear dichas puertas ¡para hacer puntos a sus adversarios!
- El Laberinto: carrera contrarreloj durante la cual la nave de un equipo recorre un circuito de montañas rusas y debe evitar los obstáculos colocados en directo... ¡por el equipo adversario!
- La Catapulta: juego de velocidad y de sincronización, una final apoteósica, en el transcurso de la cual los dos equipos juegan a la vez. Cada equipo debe tensar al máximo la catapulta que puede hacer despegar su vehículo. ¡Una prueba física!



Junio 2001

Nota técnica

El proyecto ha sido desarrollado siguiendo técnicas de simulación y de realidad virtual, tomadas de simuladores de vuelo. El programa informático que dirige la experiencia, *argoKernel*, el sistema de análisis de sala, *argoMass*, los mundos virtuales, las atmósferas sonoras, el preshow y la automatización del espectáculo han sido totalmente creados por *de pinxi*.

El sistema desplegado en Futuroscope para promover un teatro interactivo de 200 plazas, ha sido utilizado también para experiencias interactivas que sobrepasan ¡los 1200 participantes!

El ordenador central es una estación gráfica Silicon Graphics, de tipo Onyx IR2, que permite generar en tiempo real una imagen de muy alta resolución, en relieve, y dotada de un picado y de un antialiasing incomparables: cualidades indispensables para cubrir una pantalla que sobrepasa los 7 m. de anchura.

La proyección está asegurada por dos Barco polarizadas para la estereoscopia pasiva.

El exterior y la zona de espera del edificio Métropole Défi han sido modelados por el decorador a imagen de la atracción. La pirámide animada y un paisaje panorámico que cubren un túnel de 20 metros contribuyen a sumergir literalmente al público en el mundo que están a punto de explorar de manera virtual.

Futuroscope

En un espacio de 60 hectáreas, el parque de Futuroscope a 15 kilómetros de Poitiers (Francia), se encuentra en el segundo puesto entre los parques franceses y en quinto lugar de los parques de atracciones europeos. Desde su creación en 1987, el parque ha acogido a más de 25 millones de visitantes.

Futuroscope es el único parque de atracciones del mundo con la Imagen y las Técnicas de la Imagen como tema. En una veintena de atracciones presentadas al público del parque, se encuentran representadas todas las tecnologías de la imagen, con un abanico de sistemas de difusión único en su género: pantallas gigantes, cúpulas, estereoscópicos, salas dinámicas,... En este prestigioso marco, la sala de Métropole Défi es la única atracción interactiva del parque.

de pinxi

Desde 1993, *de pinxi* desarrolla experiencias interactivas para museos, parques de atracciones y prácticas de comunicación. Las experiencias están constituidas por un conjunto único de mundos virtuales (infografía y sonido), de informática, y de electrónica de pilotaje, desarrollados en internet. Nuestras experiencias no son películas, se trata de simulaciones en las que **¡los espectadores se convierten en actores!**

Para más información acerca de las experiencias interactivas desarrolladas por *de pinxi*, no dude en consultar nuestra página web: www.depinx.be o ponerse en contacto directamente con nosotros.

info@depinx.be