

Kegopolis Warriors – het laatste avontuur

Eindelijk bij Futuroscope: een superdestructief spel voor heel het gezin!
Zes minuten om de wereld te redden!



De digitale kolonie van Kego wordt bedreigd door een zwerm gemuteerde insecten die de stad volledig dreigen te vernietigen. De speler behoort tot het leger van de Kegopolis Warriors, zij zijn de laatste hoop om de stad te redden van het gevaar! De monsters ontwikkelen zich aan een fenomenale snelheid. Hun eieren, hun larven en hun spinachtige, vliegende gedaantes overspoelen alle wijken van de rode stad.

De stad bestaat niet, de vijanden zijn onwaarschijnlijk en ontploffen bij de eerste poging, de krachtige laserkanonnen piepen, het schip weegt zwaar: eindelijk een echt 'shoot them up'-spel dat zonder beperkingen door iedereen kan worden gespeeld!

Zes personen gaan aan boord van een van de drie schepen op ware grootte, om de stad te redden. Het team bestaat uit 5 schutters en een bestuurder die het schip oriënteert en beschermt. Hun missie: zoveel mogelijk gemuteerde insecten uitschakelen.

Het doel is om het record van het beste teamlid en het record van het beste team te halen. Het spel is zo ontworpen dat een hecht team met goed gesynchroniseerde spelers extra wordt beloond.

Speel het spel met je gezin of met vrienden. Maar onthoud goed: als je faalt, zal er niemand overblijven om voor je te rouwen!

Beschrijving van de installatie

Voor het eerst sinds 1999 neemt *de pinxi* met Kegopolis Warriors terug de draad op van de pure ontspanning, van het spel. Kegopolis is een installatie waarbij amusement op de eerste plaats komt en verschilt van arcadespellen door de gebruiksvriendelijkheid, de afmetingen, de sfeer en het concept van samenwerking.

De installatie bevat 3 schepen met elk 6 plaatsen, met een uurcapaciteit van 100 spelers. De 6 spelers van een team worden opgeslorpt door het panoramisch beeld met een gezichtshoek van 160°, voorgesteld in een drieluik dat alle zichtbare ruimte inneemt.

De belangrijke spelfases worden ondersteund door lichteffecten doorheen heel het schip. Botsingen met de vijandige monsters voel je tot op elke zitplaats. Boem! Een volledige onderdompeling!

Om het spel onder controle te houden, moeten de vijf schutters één worden met hun plasmakanon van 70 cm lang. De leider houdt het stuur onder controle en activeert de beschermende ring.

De 6 zitplaatsen zijn elk uitgerust met een individuele (meertalige) audiozender die persoonlijke, nauwkeurige en situatiegebonden feedback geeft voor elke actie die wordt uitgevoerd.

Technische vermelding:

In de kern van het schip beheert de *argoGroup*-technologie (die de IAAPA-prijs won in 2001), het systeem voor interactief theater van *de pinxi*, de controle over de kanonnen, de besturingspost en de individuele meertalige audiozenders.

Het spel werd ontwikkeld op basis van de bekende digitale rode stad van *de pinxi*. De interactieve toepassing gebruikt de real-timemotor *argoKernel* die draait onder Linux. *Special effects* bij de vleet en meer dan 300 geanimeerde monsters (met slechte bedoelingen)!

Het beeld wordt gegenereerd vanop een pc-cluster die de 3 projectoren bestuurt voor het 10 meter grote scherm in de vorm van een drieluik: de 6 spelers van het schip worden ondergedompeld in een visuele real-timebeleving van meer dan 3000 pixels!

Ook de geluidsinstallatie is de moeite waard: een algemeen kanaal voor het sfeergeluid in de zaal, een individueel audiokanaal, een individueel infrabase-kanaal, een globaal infrabase-systeem per schip, een stereosysteem per schip, of meer dan 40 kanalen die in real time worden beheerd voor elke attractie!

De schepen, de bestuurders- en schuttersposten in metaal dragen bij tot het realisme van de ervaring: de spelers manipuleren een erg fysieke uitrusting die voor een sterk gevoel van interactiviteit zorgt. De decors (waaronder de digitale fresco van 40 m²) en de verlichting zorgen voor een harmonie en een sfeer die typisch zijn voor deze ervaring.

de pinxi:

Sinds 1993 heeft *de pinxi* wereldwijd meer dan 60 interactieve installaties gerealiseerd. Deze ervaringen bestaan uit een montage van virtuele werelden (infografie en geluiden), videobeelden, licht-, computer- en elektronische effecten, waarin de bezoekers worden ondergedompeld.

Ons vak bestaat erin een idee, een scenario of het parcours van een museum om te zetten in een *buitengewone* interactieve ervaring voor een groot publiek.

de pinxi in 2004: Presidentieel paleis van Portugal, Maison Rimbaud, Federal Express NBA-stadion, Archeologisch museum van Bavay.

Documenten beschikbaar op aanvraag.

Foto's van de installaties.

Beelden van de productie.

Video van de installaties.

Voor meer inlichtingen: phil@depinxi.be - Philippe Chiwy: +32 2 245 75 01