

## Sauza virtual reality paviljoen – Mexico City.

*de pinxi* pakt uit met een wereldprimeur: ArgoGroup™, het virtuele verkenningssysteem voor immersie- en interactieve zalen.

De nieuwe attractie die wordt opgezet in het park Reino Aventura (Mexico City) is een paviljoen dat exclusief is gewijd aan de virtuele realiteit.

*de pinxi* heeft voor haar klant Sauza (wereldleider van de Tequila-productie) de topattractie van het paviljoen gecreëerd, waarbij een hele zaal *samen* (in dit geval 36 personen) in wisselwerking staat met de verkende virtuele wereld.

Het publiek wordt verdeeld in teams, die verschillende opdrachten krijgen waarvan sommige in competitieverband, andere in samenwerking worden volbracht: doorgangen zoeken, zich een weg banen op avontuurlijk terrein, hindernissen uit de weg ruimen en vooral, de stukken verzamelen waarmee het oude Masker van de Tijd, dat magische krachten bezit, kan worden gereconstrueerd.

### ***Technieken.***

**ArgoGroup™** is het geheel van software en hardware dat *de pinxi* heeft ontwikkeld om dit interactieve avontuur mogelijk te maken. Het systeem is samengesteld uit:

- een softwarekern, **ArgoKernel™**, als het ware de motor van de simulatie in reële tijd (technieken vergelijkbaar met de flight simulators);
- controle-elektronica, waaronder joysticks en individuele displays die zijn ingewerkt in de zitplaats van elke operator; verschillende modules van 48 operators kunnen onderling worden verbonden om te draaien in zalen met 200 plaatsen.

**ArgoGroup™** is de basisinfrastructuur; die dient als drager voor de interactieve inhoud, de virtuele ervaringen die *de pinxi* ontwikkelt.

**ArgoGroup™** bestaat in draagbare versie, speciaal ontwikkeld voor het opluisteren van tentoonstellingen, marketing evenementen, handelsbeurzen. Twee recente installaties werden een groot succes: Laval Virtual en Siggraph 99.

### ***De belevenis.***

De eerste titel op de affiche in Mexico City is “Kaotik2, het Masker van de Tijd”, een avontuur dat de dynamiek van het spel combineert met de spanning van een vlucht aan boord van een ruimteveer.

Het paviljoen is nog niet officieel geopend maar het publiek verdringt zich voor de proef- en kwalificatievoorstellingen, die meer dan 1200 enthousiaste bezoekers per dag trekken!

Ondertussen wordt gewerkt aan een nieuwe titel “Odyssea Virtual Sauza, the Mexican Adventure”, een interactieve ervaring gebaseerd op de reconstructie en de bescherming van de waardevolle landschappen en monumenten van Mexico. Deze titel zal in voorpremière worden gelanceerd bij de officiële opening van het paviljoen in de week van 20 september.

### ***De immersie- en interactiezaal.***

#### ***Immersie.***

Het avontuur speelt zich af in een panoramische zaal waar een systeem van 3 hogedefinitie-videoprojectors een beeld met een hoek van 160° (het menselijke gezichtsveld) weergeeft over een diameter van 8 meter.

Deze technologie werd geïnstalleerd door Trimension, een Engelse maatschappij, wereldleider in de ontwikkeling van immersie-zalen (panoramische zalen, koepels, ...). Trimension heeft ook voor de geluidsinstallatie gezorgd (18 wegs), die ruimtelijke geluidseffecten en surround sound 7.1. ondersteunt. Een systeem op basis van infrasonen trillingen, ingewerkt in elke zitplaats, doet de hele voorstelling lang de schokken en trillingen voelen.

De toeschouwers krijgen een bril voor een dieptezicht van zeer hoge kwaliteit (Sonics/Imax systeem).

### *Interactie.*

De zitplaatsen zijn uitgerust met joysticks waarmee *alle* toeschouwers actoren kunnen worden in het avontuur. Er ontstaat een echte groepsdynamiek. Elke toeschouwer selecteert, kiest, activeert, verplaatst zich naar wens.

Bovendien is elke zitplaats voorzien van een schermpje dat het de speler mogelijk maakt zich te situeren in een team, zijn persoonlijke score na te gaan.

### *Andere toepassingen.*

Op het stuk van de interactieve groepservaringen zijn nog andere titels beschikbaar of in ontwikkeling.

De titels die wij hieronder vermelden zijn bestemd voor museumtoepassingen; het publiek wordt ondergedompeld in een virtuele rondleiding en kan zich naar wens verplaatsen; met de controlemiddelen kan elke operator individuele informatie verkrijgen (individueel display en audio) over de voorwerpen en de personages die hij tijdens de rondleiding te zien krijgt.

#### *Human Body Travel v2.0:*

Volledig interactieve verkenning van de 3 belangrijkste stelsels van het menselijke lichaam: een totale onderdompeling in het ademhalings-, spijsverterings- en bloedvatenstelsel.

De bezoekers, gereduceerd tot het formaat van een atoom, banen zich zelf een weg door de kronkelingen van dit educatief, inwendig parcours! Een *de pinxi* productie voor het Wetenschappelijk Museum in Cairo.

#### *Dexia's Virtual Gallery:*

De Belgische afdeling van de Groep Dexia (het Gemeentekrediet van België) heeft sedert haar oprichting meer dan honderd jaar geleden, altijd een beleid van artistiek mecenaat gevoerd. Deze bank bezit dan ook een indrukwekkend hedendaags kunstpatrimonium.

De door *de pinxi* gerealiseerde interactieve productie had tot doel de vaste kunstcollectie van de bankgroep zo getrouw mogelijk te reconstrueren; sommige werken worden weergegeven met zeer hoge resoluties die de capaciteit van het oog overtreffen.

Sedert haar realisatie in 1995, vormt de "Virtuele Galerij" een uniek voorbeeld van de toepassing van de virtuele realiteit om een beperkt toegankelijke privé-collectie open te stellen voor een zo groot mogelijk publiek!

#### *Ancient civilisations:*

Een titel in ontwikkeling die u zal meevoeren in het Middellandse Zeegebied tijdens de oudheid.

### ***de pinxi.***

In bijlage vindt u een brochure die onze activiteiten sedert 1991 beschrijft op het gespecialiseerde gebied van de interactieve ervaringen.

Voor nadere inlichtingen kunt u terecht bij [info@depinxi.be](mailto:info@depinxi.be)

[www.depinxi.be](http://www.depinxi.be)

FotoCD, videotape and demonstrations beschikbaar op aanvraag.