



***Le Parc d'Attractions du FUTURSOCOPE
confie à de pinxi
la réalisation d'une grande Expérience Interactive de groupe.***

Deux équipes de 100 personnes, chacune au commandement d'un vaisseau spatial, s'affrontent dans les méandres de Kegopolis, la cité du futur...

Dans le premier Parc de loisirs consacré à l'Image et aux Techniques de l'Image, *de pinxi* installe la seule attraction interactive, ...en relief !

Déroulement de l'expérience

En prenant place dans la salle, rebaptisée du nom de l'expérience « METROPOLE DEFI », chaque personne, équipée de lunettes pour la stéréoscopie, reçoit deux bâtons phosphorescents : un vert et un rouge. Ce sont les moyens de pilotage de l'expérience : montrer le rouge permet de guider la navette de son équipe vers la gauche, le vert, vers la droite.

La salle est subdivisée en deux équipes : l'équipe des bleus et l'équipe des jaunes. Chaque équipe est supportée par un animateur virtuel ; cet animateur, acteur réel intégré dans le décor de synthèse, introduit les différents jeux pour son équipe, mais surtout encourage celle-ci tout au long des épreuves.

Un animateur présent en chair et en os dans la salle, donne les explications spécifiques à chaque épreuve.

Durant 14 minutes, les deux équipes s'affrontent simultanément dans 4 épreuves ludiques exécutées à tour de rôle. L'équipe gagnante est celle qui, à la fin des 4 jeux, aura totalisé le plus grand nombre de points.

Le véhicule de chaque équipe ainsi que les obstacles placés par les équipes pour bloquer leur adversaire, se déplacent en fonction des mouvements des bâtons phosphorescents des joueurs.

Une caméra analyse les proportions de couleurs (rouge/vert) qui déterminent en temps réel les mouvements à l'écran pour chaque équipe.

Les Epreuves :

- La Traversée de la Ville Basse : une équipe doit parcourir un chemin en un minimum de temps, sautant de plate-forme en plate-forme. L'autre équipe tente d'intercepter ou de repousser l'adversaire pour lui faire perdre du temps.
- L'Aéro-Croquet : une équipe dirige sa navette dans le ciel de la ville et tente de traverser des portes offrant chacune des bonus de valeurs différentes ; l'autre équipe tente de bloquer ces portes afin de faire perdre des points à ses adversaires !
- Le Labyrinthe : course contre la montre où la navette d'une équipe parcourt un circuit de montagnes russes et doit éviter les obstacles placés en direct... par l'équipe adverse!

La Catapulte : jeu de vitesse et de synchronisation, une finale en apothéose, au cours de laquelle les deux équipes jouent en même temps. Chaque équipe doit tendre au maximum la catapulte qui peut faire décoller son véhicule. Une épreuve physique !

Note technique

Le projet a été développé sur base des techniques de simulation et de réalité virtuelle, empruntées aux simulateurs de vols. Le logiciel pilotant l'expérience, *argoKernel*, le système d'analyse de salle, *argoMass*, les mondes virtuels, les atmosphères sonores le pré-show et l'automation du spectacle ont entièrement été créés par *de pinxi*.

Le système déployé au Futuroscope pour animer un théâtre interactif de 200 places, a par ailleurs été utilisé pour des expériences interactives dépassant les 1200 participants !



L'ordinateur central est une station graphique Silicon Graphics, de type Onyx IR2, qui permet de générer en temps réel une image de très haute résolution, en relief, et dotée d'un piqué et d'un antialiasing incomparables : des qualités indispensables pour couvrir un écran dépassant les 7m de largeur.

La projection est assurée par deux Barco polarisés pour la stéréoscopie passive.

L'extérieur et la zone d'attente du bâtiment Métropole Défi ont été modelés à l'image de l'attraction par le décorateur . La pyramide animée et un paysage panoramique couvrant un tunnel de plus de 20 mètres contribuent à immerger littéralement le public dans le monde qu'ils sont sur le point d'explorer en virtuel.

Le Futuroscope

Sur un espace de 60 hectares, le parc du Futuroscope à 15 kilomètres de Poitiers (France), se place en deuxième rang des parcs français et au cinquième rang des parcs d'attractions européens. Depuis sa création en 1987, le parc a accueilli plus de 25 millions de visiteurs.

Le Parc du Futuroscope est le seul parc de loisirs au monde dont le thème soit l'Image et les Techniques de l'Image. Sur la vingtaine d'attractions présentées au public du parc, toutes les technologies d'image sont représentées, avec un éventail de systèmes de diffusion unique: écrans géants, panoramiques, dômes, stéréoscopiques, salles dynamiques,... Dans ce cadre prestigieux, la salle de Métropole Défi constitue la seule attraction interactive du parc.

de pinxi

Depuis 1993, *de pinxi* développe des expériences interactives pour les musées, les parcs d'attraction et les actions de communication. Les expériences sont constituées d'un assemblage unique de mondes virtuels (infographie et sons), d'informatique, et d'électronique de pilotage, développés en interne. Nos expériences ne sont pas des films, ce sont des simulations dont **les spectateurs deviennent les acteurs !**

Pour de plus amples renseignements sur les expériences interactives développées par *de pinxi*, n'hésitez pas à consulter notre site: www.depinxi.be ou à prendre directement contact avec nous.

info@depinxi.be