

play-
FOOL
.net

PRESENTS



VIDEO MAPPING

MONUMENTAL
GAMING SET-UP

RACE IN THE CITY

UN JEU QUI S'ADAPTE AUX FAÇADES

RGB Racers est un jeu de course géant vidéoprojeté sur façades urbaines. 3 joueurs sont invités à piloter un petit vaisseau dans un univers aux couleurs Pop / Psyché.

Conçue et pensée comme un jeu d'arcade des années 80, l'installation comprend 3 volants et 3 pédales d'accélération.

Les joueurs sont représentés par 3 couleurs différentes : rouge, vert et bleu soit Red Green Blue (d'où son nom RGB Racers ;)

Le contrôle et la navigation dans le jeu sont aussi fun que mouvementés et prennent des allures de "volant fou".





A RACING GAME ON BUILDINGS

RGB Racers is a giant racing game that can be projection mapped in urban environments, on the sides of buildings and walls. This eventful artwork invites 3 players to drive small space ships in a Psychedelic pop universe.

Players are represented by three different colours: Red, Green, and Blue (hence the name RGB Racers ;) Designed as an Arcade racing game inspired by the 80's, it comprises three steering wheels et three acceleration pedals. These crazy controllers add fun f or tumultuous races.

DESIGN YOUR OWN LEVELS !

PEINDRE SON NIVEAU ET Y JOUER !

L'éditeur offre une palette pour créer un circuit et des niveaux en traçant et posant des éléments (murs, tremplins, bonus ou malus, turbos, pièces, téléporteurs), apportant une dimension ludique de level design urbain.

Trépidantes et rythmées, les parties s'enchaînent et s'adaptent aux façades, ou à toutes autres surfaces sur lesquelles le jeu est projeté. Les niveaux peuvent être créés en amont en atelier ou en direct sur la façade !



Comme dans un logiciel de dessin, on peut peindre ses niveaux de jeu.

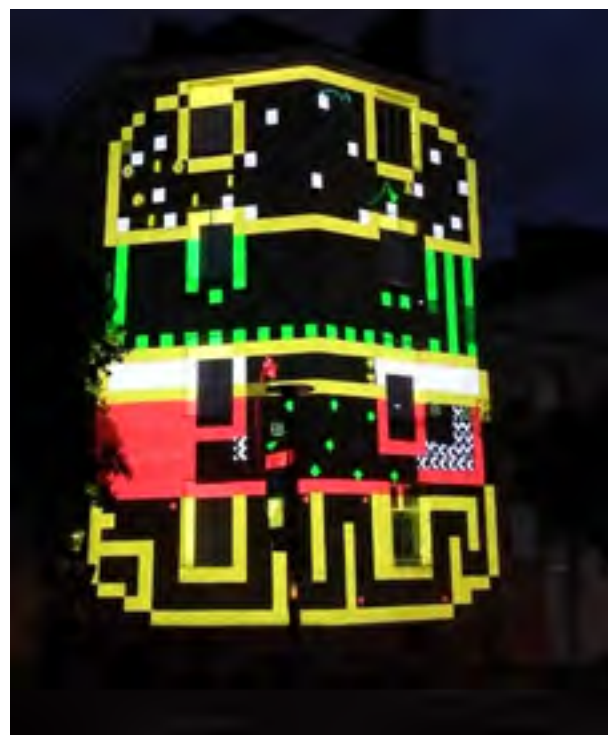
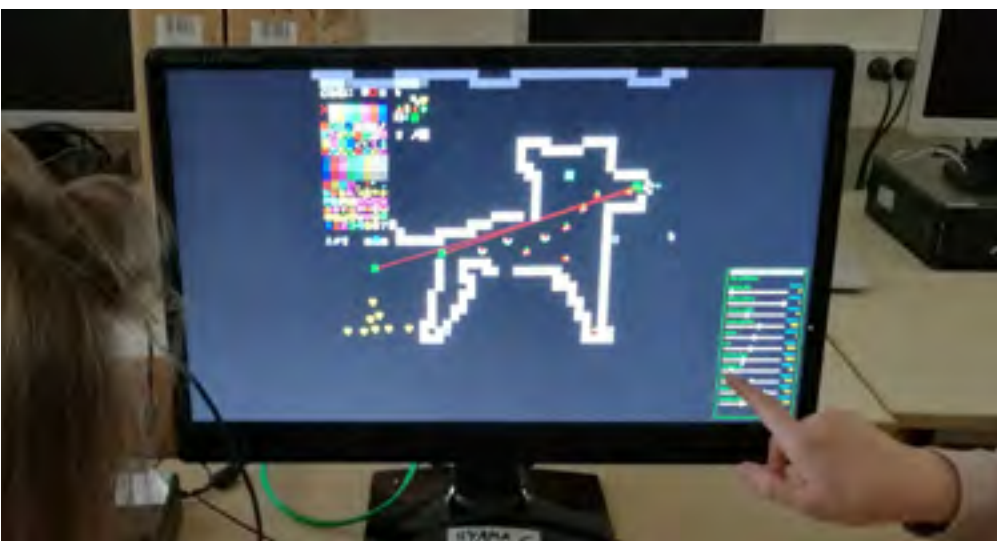


Transposition en mapping



Niveaux produits par des enfants (atelier Stéréolux - NANTES)





LET'S DO SOME MAPPING !

PROJETER SES NIVEAUX EN GRAND !

Un travail de vidéo-mapping permet d'intégrer l'architecture et les reliefs des façades dans l'espace virtuel du jeu, conviant

les spectateurs à s'emparer de leur environnement grâce à l'imaginaire créatif du jeu vidéo.



AN EDITOR TO CREATE YOUR OWN LEVEL

The mapping editor offers a range of tools to freely create race tracks and levels by dragging and dropping game elements such as walls, jumps, bonuses, penalties, turbo, coins, teleporters, etc.

*The gameplay fits to the sides of buildings or any other surface
it is projection mapped onto thanks to a mapping process that transposes architecture as a virtual play ground and allows players to seize their environment through a video*

TECH SPECS

VIDEO-MAPPING PC HARDWARE

Par vos soins : Prévoir une diffusion vidéo projection

En extérieur :

Environ 10 000 lumens minimum.

En intérieur :

Environ 3 000 lumens.

Repérage possible et conseillé.

Systèmes de fixation et d'élévation
Alimentation électrique.

CONTRÔLEURS

Par nos soins :

3 Podiums + volants + pédales
Alimentation 220v
Distance : en fonction du lieu

Par vos soins :

Périmètre de sécurité pour gestion de flux des joueurs, protections pluie.
Surface plane 2m x 3m

Par nos soins :

PC de contrôle + license
MADMAPPER

Par vos soins :

Alimentation, mobilier (table régie)

DIMENSION SONORE

Modulable selon les contraintes

Par vos soins :

Retour son avec arrivée mini jack

LEVEL DESIGN

In-situ ou en atelier en amont

JAUGE

3 joueurs par partie, une partie dure en moyenne 2 à 3 minutes.



PROPOSITION

À CHIFFRER

- INSTALLATION

Mise à disposition RGB Racers (immobilisation)

Médiation et animation

- TRANSPORTS, FRAIS DE VIE & HÔTELS

Livraison et reprise

Montage et démontage (2 personnes)

- CESSION DE DROITS & CONCEPTION AD-HOC

Exploitation de l'oeuvre

Intégration de création originale dédiée et suivi

- SUIVI DE PROJET ET HOTLINE

Chef de projet / Production

A VOTRE CHARGE :

Vidéo projecteur (entre 10 et 20k lumens)

Système pour accueillir le vidéoprojecteur (en hauteur ou au sol)

Préparation et remise en état des lieux prévus pour l'installation

Système d'amplification sonore

Une arrivée électrique 220v protégée (passe-câble)

Assurances (vol et perte), gardiennage du site 24/24h

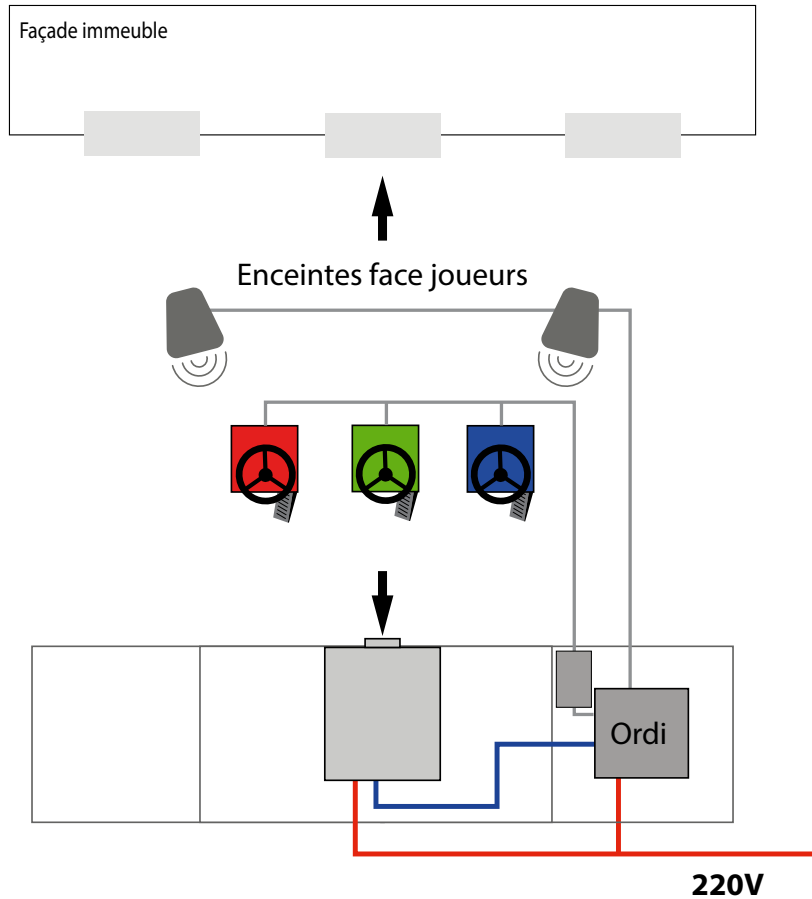
Systèmes de fixation, protections pluie, périmètre de sécurité

Signalétiques et marquages



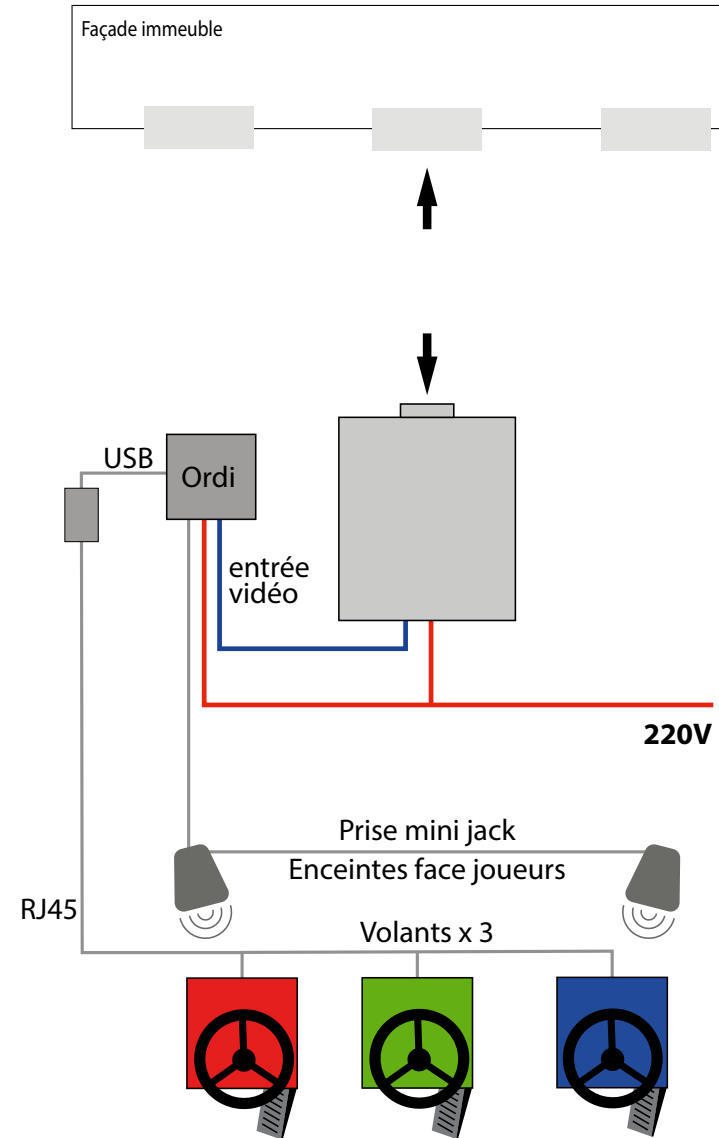
INFO TECH

PROJECTION PAR DERRIÈRE LES JOUEURS



PRÉVOIR UNE ÉLÉVATION
DU VIDÉO PROJECTEUR
(TOUR LAYHER OU SYSTEM D)

PROJECTION PAR DEVANT LES JOUEURS



PLAYERS

Play-Full est un collectif multijoueurs qui conçoit et développe des machines à jouer inspirées de l'univers des jeux d'arcade.

GILDAS PAUBERT

Développeur créatif, Gildas Paubert est diplômé des Beaux-Arts de Rennes (EESAB) et en programmation web. Passionné par les cultures numériques contemporaines, il conçoit des sites internet ludiques, des jeux vidéo et des objets interactifs, et manie volontier la scie sauteuse quand l'occasion se présente.

> www.gildasp.fr



THOMAS FRANÇOIS

Concepteur de projets culturels, à l'occasion enseignant en création numérique et artiste multimédia, En tant qu'artiste auteur, il fabrique des formes à jouer qui ré-interrogent l'amusement en puisant dans l'univers de la fête foraine.

> www.mitraillette.com



A travers ses différentes installations interactives, Play-Fool utilise la grammaire vidéo-ludique tout en déplaçant son terrain de jeu, de l'espace virtuel à l'espace public, en passant par la salle d'exposition.

Entre arts numériques, design et jeu vidéo, Play-Foule développe ce que pourrait être une forme de jeu vidéo artistique.



JEREMY PICARD

Graphiste multitâches, musicien chiptune, bricoleur et acolyte enthousiaste, Jérémy Picard enrichit le projet de son énergie communicative.

> www.jeremypicard.fr



INSTALLATIONS DÉJÀ MONTÉES :

PROTO EN AVIGNON NOVEMBRE 2014 - BETA À RENNES MDQ
LA TOUCHE MARS 2015 - VERSION BREST MAI 2017 -
YVERDON LES BAINS (SUISSE) AOÛT 2017 - BORDEAUX
OCTOBRE 2017 - ANGERS OCTOBRE 2017 - NANTES
STEREOLUX MAI 2018 - BREST JUIN 2018 & AOUT 2018 -
BORDEAUX DECEMBRE 2018...

CONTACT : HELLO@PLAY-FOOL.NET
+33 6 32 84 81 65