

Total Immersion puts 'Augmented Reality' at the forefront of entertainment with new interactive experience especially conceived for family entertainment centres, shopping mall and pay-per-ride parks

STATE-OF-THE-ART WALK-THROUGH EXPERIENCE

Total Immersion is a software solution provider with a proprietary technology they developed in 1999. This technology called 'Augmented Reality' integrates 3D graphics into a live video stream in real time. The video is digitally processed and 'augmented' with the virtual 3D objects, which can be moved around. In other words this digital processing mixes real and virtual worlds together, in real time, thus creating a new type of immersive interactive experience.

The company was founded in 1999 by Bruno Uzzan and Valentin Lefevre, the former, with a background in financial consulting, serving as the CEO, and the latter, with wide competences in simulation design, leading the innovation for the company.

After initially utilizing 'augmented reality' in the automotive industry market as a way to reduce design and simulation costs when implementing new models, for such clients as Renault, Eurocopter, PSA, BMW and General Motors, Total Immersion has soon afterwards become more consumer facing,

applying its technology to answer the need for brands to increase their interaction with customers.

Today the company is a global leader in 'Augmented Reality' thanks to their patented *D'Fusion®* technology. They have offices in France, the UK, the US and Asia, and, with a network of more than 50 partners worldwide, serve diverse business segments, including amusement parks, event and exhibition, retail and publishing. Theme parks and other entertainment venues, with their ability to magically transport visitors to a world of imagination and innovation, are a perfect fit for 'augmented reality'.

'Les Animaux du Futur', launched in April 2008 at Futuroscope in France was the world's first 'augmented reality' attraction ever developed by Total Immersion for a theme park. It features futuristic virtual animals that guests can interact with in real time. A further application of the technology was developed by the company for a ride created in partnership with Mack Rides. It is called *Hidden Reality Ride* and is the first 'augmented-

Con una nuova esperienza interattiva, pensata per family entertainment center, shopping mall e parchi giostre pay-for-play, Total Immersion porta alla ribalta dello scenario dell'entertainment la 'realtà aumentata'

'PASSEGGIATA' TECNOLOGICA

Total Immersion è un provider di soluzioni software basate su una propria tecnologia coperta da brevetto, sviluppata nel 1999. Questa tecnologia, definita 'Augmented Reality' o 'realtà aumentata' sovrappone, in tempo reale, degli elementi di grafica 3D a un flusso video che riprende la realtà dal vivo. Il video viene cioè elaborato da un computer e 'arricchito' di oggetti virtuali in 3D, animati. In altre parole il digital processing mescola insieme il mondo reale con quello virtuale dando origine in questo modo a un nuovo tipo di esperienza, immersiva e interattiva.

L'azienda nasce nel 1999, fondata da Bruno Uzzan e Valentin Lefevre, il primo, CEO della società, con un background in consulenza finanziaria, e il secondo, direttore tecnico, con vaste competenze in simulation design.

Dopo aver inizialmente applicato la tecnologia della 'realtà aumentata' al settore industriale dell'automobile e dei trasporti, come mezzo per ridurre i costi di progettazione e simulazione nella realizzazione di nuovo modelli, per marchi come Renault, Eurocopter, PSA, BMW e General Motors, Total Immersion ha poi spostato il suo campo d'azione ai consumatori, piuttosto che all'industria, e applicato la sua tecnologia per rispondere all'esigenza dei vari brand di aumentare la propria interazione con la clientela.

Oggi Total Immersion è leader a livello mondiale nel campo della 'realtà aumentata' per merito della sua tecnologia brevettata *D'Fusion®*, e ha aperto uffici in Francia, Inghilterra, Stati Uniti e Asia, con una rete di 50 partner commerciali in tutto il mondo, in grado di servire segmenti diversificati di mercato, compresi i parchi di divertimento, gli eventi, le mostre, la vendita e l'editoria. Per la loro capacità di trasportare i visitatori nel

Photos courtesy of Futuroscope

In this page and the next, bottom: Total Immersion delivered the first 'augmented reality' experience at any theme park worldwide to Futuroscope, France (2008). Visitors on the ride "Les Animaux du Futur" wear augmented reality goggles and view a real set animated by futuristic animals.

In questa pagina e nella successiva, in basso: con la realizzazione dell'attrazione "Les Animaux du Futur" per il Futuroscope (2008), Total Immersion ha fornito la prima esperienza di realtà aumentata mai proposta in un parco a tema. I visitatori indossano speciali occhiali e vedono uno spettacolo di animali futuristici animati grazie a questa tecnologia.



The new concept walkthrough featuring 'augmented reality' proposed by Total Immersion. Equipped with a backpack and a video gun including infrared camera, LCD display and trigger, guests move around freely inside a ghost house, like they were in a videogame. They use their video guns to find ghosts and shoot at them in order to collect points.

Photo Credit: Total Immersion / Hanwa Co.

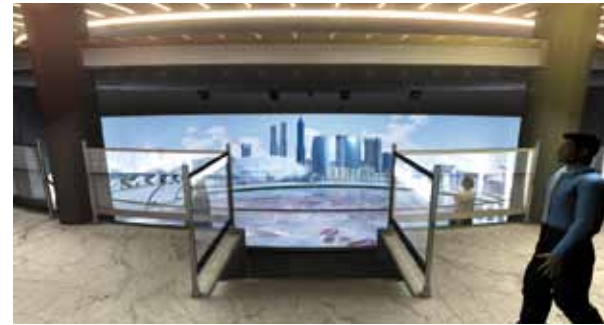
mondo dell'immaginazione e dell'innovazione, i parchi a tema e le altre strutture di intrattenimento sono, forse più che ogni altro luogo, il luogo ideale per la 'realtà aumentata'.

L'attrazione *Les Animaux du Futur* inaugurata nell'aprile 2008 al Futuroscope, in Francia, è stata la prima attrazione di 'realtà aumentata' per parco a tema realizzata da Total Immersion ed è caratterizzata da animali virtuali futuristici con cui gli ospiti possono interagire in tempo reale. Un'ulteriore applicazione della tecnologia è rappresentata da una giostra progettata in partnership con la Mack Rides, che è stata battezzata *Hidden Reality Ride*, la prima dark ride di 'realtà aumentata'. In quest'attrazione gli ospiti sono in grado di interagire, mediante dei particolari occhiali, con l'ambiente che li circonda, come in un gioco sui generis, e i personaggi virtuali rispondono solo alle reazioni dei singoli visitatori che partecipano al gioco, all'interno di una struttura dove possono circolare liberamente.

In collaborazione con Hanwa Co. (Japan), Total Immersion ha oggi sviluppato un nuovo concetto di esperienza interattiva, lanciato alla scorsa fiera della IAPA a Las Vegas, basato sull'abbinamento di movimento e 'realtà aumentata': una passeggiata supertecnologica, in cui



La walkthrough con la 'realtà aumentata' proposta da Total Immersion. Provvisto di zainetto e di un video gun, con videocamera a raggi infrarossi, display LCD e grilletto, il visitatore si muove all'interno di una casa dei fantasmi, come all'interno di un videogame, usando il videofucile per scovare i fantasmi e colpirli, in modo da accumulare punteggio.



Photos in the middle: another application of augmented reality is the Interactive 3D Live Show™, the first example of which was opened by Total Immersion in South Korea. In a theater format, characters are brought to life on stage - as game show hosts, storytellers, historical characters, or whatever the situation calls for and spectators share the stage with them. With an easy upgrade of current 3D or 4D theatres, Total Immersion unique platform combines the appeal of a real/virtual performer with the magic of 3D effects, sweeping guests into the story as they are integrated in the show.



Nelle foto al centro: un'altra applicazione della 'realtà aumentata' è l'Interactive 3D Live Show (o lo spettacolo live in 3D interattivo), il cui primo esempio è stato aperto nella Corea del Sud. Si tratta di un teatro nel quale vengono messi in scena attori virtuali nelle vesti di ospiti dello spettacolo, narratori, figure storiche o qualunque altro personaggio la situazione richieda, assieme agli spettatori. Basta un semplice aggiornamento di un classico teatro 3D o 4D, perché la piattaforma Total Immersion riesca a combinare l'attrattiva di un attore vero/virtuale con la magia degli effetti 3D, trascinando gli spettatori nella storia, dal momento che sono integrati nello show.

confluiscono videogiochi e avventura reale.

Provvisto di uno zainetto e di un video gun, un fucile completo di videocamera a raggi infrarossi, display LCD e grilletto, il visitatore si muove liberamente all'interno di una casa dei fantasmi usando l'arma per attraversarla, scovare i fantasmi che la abitano e sparagli contro così da raccogliere punti. Grazie alla 'realtà aumentata' lo scenario è emozionante, come quello di un videogiochi. "Gli ospiti, coinvolti, interagiscono in tempo reale con i contenuti virtuali introdotti grazie alla nostra tecnologia" ha affermato Bruno Uzzan. "Vengono come trascinati, dinamicamente, in un videogiochi della vita reale".

Pensato per centri di intrattenimento per la famiglia, centri commerciali, e parchi con giostre pay-for-play, questo prodotto ha possibilità molto larghe di mercato e alto tasso di fidelizzazione specialmente da parte di teenagers e appassionati di giochi. □

danilo tosetto

Augmented reality turned an uneventful wait in line into a miniattraction itself. Visitors to the new Batman inspired Dark Knight coaster at Six Flags theme parks in New Jersey and Illinois, can witness their transformation into the Joker's henchmen, thanks to ClownVision™, a special implementation of Total Immersion's D'Fusion technology.

Nei parchi Six Flags, del New Jersey e dell'Illinois, la 'realtà aumentata' trasforma in una mini-attrazione una lunga e noiosa fila d'attesa per il giro sul nuovo coaster Dark Knight, ispirato al famoso film su Batman. Grazie a ClownVision™, uno speciale sviluppo della tecnologia D'Fusion di Total Immersion, i visitatori vengono 'trasformati' in scagnozzi di Joker.



ed reality' dark ride. Here guests are able to fully interact with their environment through special goggles, which provides one of a kind gameplay. Virtual characters respond uniquely to each guest's reactions into a free roaming environment.

In cooperation with Hanwa Co. (Japan), Total Immersion has now developed and launched at the last IAAPA Trade show in Las Vegas, a new concept interactive experience using mobility and 'augmented reality': a state-of-the-art walkthrough experience, merging videogame and real live adventure.

Equipped with a backpack and a video gun including infrared camera, LCD display and trigger, guests move around freely inside a ghost house, using their video guns to walk their way through and find ghosts to shoot at, in order to collect points. Thanks to 'augmented reality' the scenario is very impressive, like a videogame's. "Guests experience real time interaction with augmented reality content" said Bruno Uzzan. "They are pulled into a real life videogame, dynamically."

Developed with FECs, shopping malls and pay-per-ride parks in mind, this new concept benefits of high marketable price and revisit rates especially with teens and gamers audience. ■

danilo tosetto