

The logo for 'GNOP' is rendered in a bold, black, sans-serif font. Each letter is filled with a bright yellow color and has a thick, black outline. The letters are set against a background of three horizontal stripes: a top yellow stripe, a middle orange stripe, and a bottom red stripe. The logo is positioned on the left side of the page, with a vertical bar of the same three stripes extending upwards from its base.

GNOP

installation interactive
jpo gobelins 2009



LE CONTEXTE

2

Notre installation prend place en salle 212 le jour des portes ouvertes de Gobelins. Cela implique des conditions d'utilisation particulières :

Beaucoup de visiteurs qui circulent

... qui passent généralement **peu de temps** dans les salles

... et qui sont parfois assez **stressés** par ces conditions et les enjeux.

LES OBLIGATIONS

Ce contexte d'utilisation entraîne des obligations si on veut que notre dispositif fonctionne :

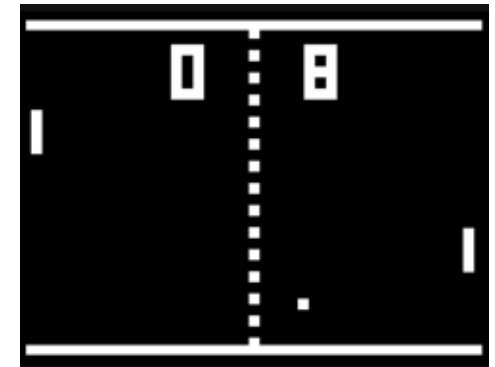
- **Accrocher** le visiteur immédiatement
- Être **compréhensible rapidement**
- Avoir un **dispositif simple**

LE CONCEPT

3

Afin d'accrocher le visiteur dans ces conditions, nous proposons un jeu collaboratif qui est à la fois un moyen de faire une pause et d'afficher le savoir-faire de la formation.

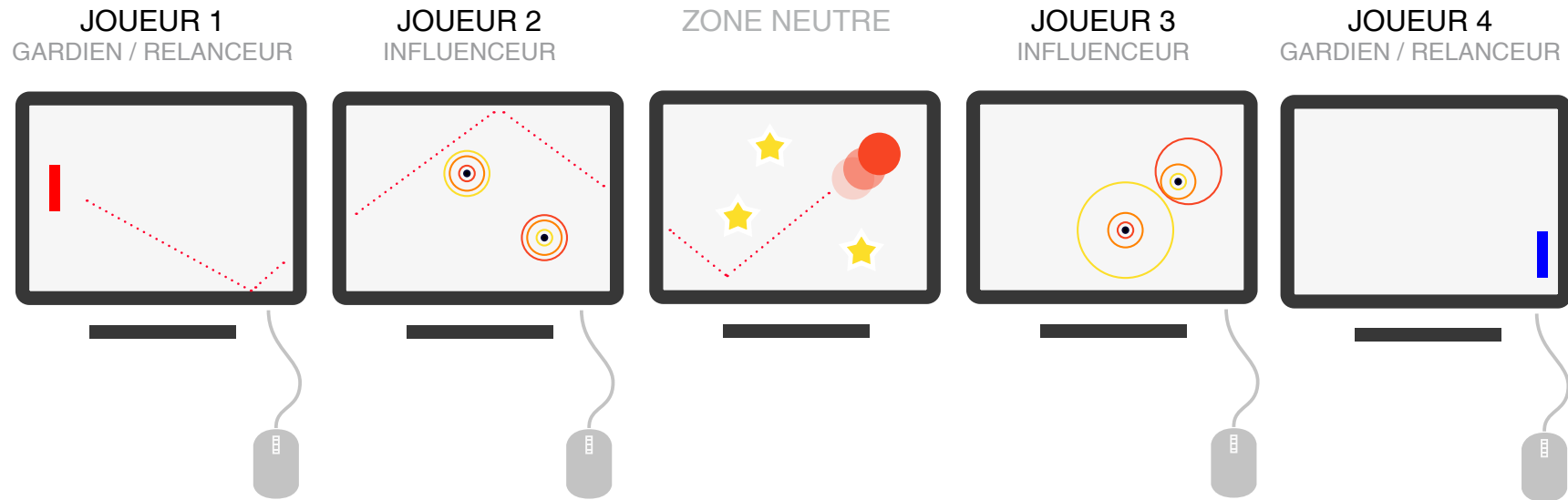
Les règles se doivent d'être simples, c'est pourquoi nous nous sommes basés sur Pong dont les règles sont connues de tout le monde et qui est un clin d'oeil amusant aux origines de notre passion. Le dispositif est également simple pour l'utilisateur. On se base sur les ordinateurs de la salle et les utilisateurs interagiront avec la souris.



Les utilisateurs (les visiteurs) jouent à **Gnop**, version moderne & multijoueur de l'antique Pong, simultanément sur cinq écrans.

LE DISPOSITIF

4



Notre dispositif s'appuie sur **5 ordinateurs** déjà présents dans la salle. Placés côte à côte et synchronisés via Flash Media Server, ils forment le terrain de jeu de Gnop.

Le jeu oppose deux équipes qui s'envoient une balle pour marquer un «but». Comme au baby-foot, s'il n'y a que deux visiteurs, ils peuvent jouer les deux rôles de l'équipe.

Chaque équipe est constituée d'un gardien et d'un influenceur qui peut jouer sur la trajectoire et la vitesse de la balle. Une zone neutre au centre amène de l'aléatoire et de la surprise dans le jeu.

Gnop est un mix adapté au multimédia de jeux connus de tous : Pong, baby-foot, palet ...

LES ÉLÉMENTS DU JEU

5

COMMUN



La balle est envoyée par les gardiens et rebondie contre les bords supérieurs et inférieurs des écrans. Sa trajectoire peut-être altérée par les influenceurs.



ECRAN
CENTRAL

Les bonus aléatoires sont placés dans la zone neutre. Ils sont soit positifs soit négatifs. Exemples :

- Inversion des commandes
- Démultiplicateur de balle

...

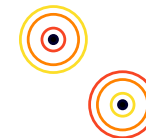
GARDIENS



ECRAN 1
ECRAN 5

La raquette permet de renvoyer la balle. Selon la vitesse avec laquelle on frappe la balle celle-ci repartira plus ou moins vite.

INFLUENCEURS



ECRAN 2
ECRAN 4

Les champs de forces permettent d'attirer la balle pour modifier sa trajectoire et d'accélérer ou de ralentir sa vitesse.

Les éléments sont limités en nombre afin d'offrir une compréhension rapide.



DIFFÉRENTS NIVEAUX D'INTERACTIONS

6

VISITEUR PRESSÉ

La salle 212 n'est pas uniquement visitée par des personnes intéressées par la formation mais également par des passants venus pour d'autres formations qui en profitent pour faire un tour. Ils ne s'impliqueront pas mais garderont **l'image d'une section dynamique, agréable et pointue.**

UTILISATEUR CURIEUX & NEOPHYTE

Des visiteurs curieux de la formation mais venus seuls, ou des passants néophytes pourront **s'impliquer rapidement** en jouant en 1 contre 1 (contre un élève de la formation par exemple).

GROUPE D'AMIS

Lorsque les étudiants vont à des portes ouvertes, ils s'y rendent souvent en groupe. C'est une population jeune, à l'aise avec les technologies et motivée. Elle est donc encline à se servir de tous les écrans et à vraiment **s'investir dans le jeu** (match, etc ...).

Gnop propose différents niveaux d'expertise et d'investissement pour toucher le maximum de monde.



L'ÉQUIPE GNOP

7

Le projet Gnop est poussé par quatre étudiants de CRMA 2 :

François Chay	graphiste
David Miège	graphiste
Léo Chéron	développeur
Grégoire Divaret	développeur

aidés par Paul Orzoni pour le sound design.