



CASE STUDY

## Oxo Museo oživuje historii videoher

Zástupci muzejní instituce v Malaze se rozhodli vybrat audiovizuální technologii Panasonic Connect, aby přetvořila jejich 360° výstavní prostor na vyjíměčný zážitek pro návštěvníky.

**Client: Muzeum videoher OXO**

Místo: Barcelona

Product(s) supplied:

PT-MZ680

PT-MZ880

ET-ELU20

## Výzva

V Muzeu videoher OXO byl vytvořen 360° pohlcující víceúčelový prostor, který svým návštěvníkům nabízí jedinečný zážitek.

## Řešení

Byl zde instalován projekční systém s technologií 3 LCD; 9 laserových projektorů PT-MZ680 pro podlahovou projekci a 6 projektorů PT-MZ880 pro projekci na stěny. Vytvoření pohlcujícího prostředí při 60 snímcích za sekundu bylo naprojektováno s ohledem na aspekty, jako je blízkost uživatele ke zdi a zajištění toho, aby nebyly generovány žádné stíny.

**Málaga 2023** – OXO Video Game Museum of Málaga, centrum věnované minulosti, současnosti a budoucnosti videoher a propagované společností Kaiju Entertainment, vertikalizovanou společností v herním průmyslu, dalo své pohlcující místnosti šmrnc prostřednictvím audiovizuální technologie od Panasonic Connect s výsledkem, který splňuje požadavky fanoušků videoher.



OXO Video Game Museum přináší veřejnosti více než 500 kusů, konzolí a originálních her ve svých pěti patrech a má stálé a dočasné výstavy na témata, jako je první oficiální výstava proslulé videohry Final Fantasy, kterou kurátorsky připravila společnost Square Enix mimo Japonsko. Jedním z jeho hlavních prostorů je zážitková místnost o rozloze 40 m<sup>2</sup>, začleněná do stálé expozice, která zahrnuje různé projekce související s jeho dočasnými instalacemi. Hlavní výzvou pro instituci Kaiju Entertainment Museum bylo zvýšit kvalitu této místnosti a vytvořit 360° pohlcující víceúčelový prostor, který by svým návštěvníkům nabídl jedinečný zážitek. Více než 10 000 uživatelů, kteří centrum měsíčně navštíví, mají tendenci být profily hráčů, takže OXO Video Game Museum se snažilo mít špičkové prostředí, které předčilo očekávání návštěvníků.

Aby společnost OXO Museo splnila technické požadavky projektu, spoléhala se na audiovizuální technologii Panasonic Connect, konkrétně na své vysoce kvalitní laserové projektory, které vytvářejí pohlcující prostředí při 60 snímcích za sekundu, což překračuje vysoké standardy kvality, o které usiluje muzejní instituce. Implementovaný systém zahrnuje 9 projektorů PT-MZ680 pro podlahovou projekci a 6 projektorů PT-MZ880 pro projekci na stěny. Tyto modely mají technologii 3LCD, s kompaktním a tichým designem.



S výkonem 6 000 a 8 000 lumenů a rozlišením WUXGA jsou tyto projektory Panasonic vybaveny funkcemi, jako je prolínání hran, úpravy geometrie a dynamická synchronizace hodnot kontrastu. To zlepšuje jednotnost obrazu v systému s více displeji a zmenšuje překrývající se oblasti, aby se získal úplný obraz bez vad. Tato zařízení také obsahují optimalizovaný světelný výstup RGB, který zaručuje optimální sledování z jakéhokoli úhlu v místnosti. Díky použití objektivů ET-ELU20 s ultrakrátkou projekční vzdáleností, které jsou nejkratší na trhu, jsou velké snímky nabízeny na menší vzdálenost, čímž se zabrání vytváření stínů, aby byl zajištěn prvotřídní pohlcující zážitek.

"Od chvíle, kdy projdete dveřmi našeho muzea, se ponoříte do zážitku, který nově definuje vaše vnímání reality. Naše zážitková místnost, strategicky umístěný na začátku vaší návštěvy, je první zastávkou na vaší cestě a má pro vás připraveno výjimečné překvapení. Díky špičkové technologii vás tato místnost přenese přímo do videohry a vyvolá úžas a potěšení v návštěvnicích všech věkových kategorií. Je pro nás potěšením být ve službách tak zajímavých projektů s takovým potenciálem, jako je OXO Video Game Museum. To znovu potvrzuje náš závazek vůči zábavnímu a kulturnímu průmyslu, kde jsou imerzivní projekce stále důležitější," říká Daniel Collado, Partner Account Manager ve společnosti Panasonic Connect, a dodává: "Tento projekt byl pro nás výzvou vzhledem k tomu, že jsme museli být velmi přesní při koordinaci s instalačním týmem. Projekce je v zážitkové místnosti v muzeu videoher OXO klíčová, museli jsme vzít v úvahu aspekty, jako je blízkost uživatele ke zdi, a zajistit, aby nevznikaly žádné stíny. To vše proto, aby přispělo k nezapomenutelnému zážitku pro uživatele."

---

**Javier Arbós**

General Director

OXO Video Game Museum

## Další fotografie z muzea OXO

