



PAGE 2 //// PRÉFACE

Par Monsieur Michel BISSON, Maire de Lieusaint  
& Président délégué de Grand Paris Sud

PAGE 3 //// ÉDITO

Sophie Legoff & Mélanie Orfila  
Fondatrices de Virtual Adventure

PAGE 4

Histoire • L'idée •

PAGE 5

Le concept

PAGE 6

Le jeu

PAGE 8

L'équipement

PAGE 9

Informations pratiques

## **PRÉFACE**

Parfois un seul mot suffit pour exprimer à des entrepreneurs ce que suscite leur création. Pour Virtual Adventure, ce mot est indéniablement bravo ! Bravo d'abord pour l'idée. Exploiter deux expertises, celle de Locked Up dans les escape games et celle de BackLight dans la réalité virtuelle, et les hybrider pour créer un concept de loisirs d'avant-garde est un coup de maître, un de ceux qui illustrent si bien l'esprit pionnier de notre french tech. D'ailleurs, le groupe Unibail, un poids-lourd du secteur commercial européen ne s'y est pas trompé en accueillant Virtual Adventure sur son site du Carré-Sénart : là, aux côtés d'équipements emblématiques comme un théâtre labellisé Scène nationale et le multiplexe Gaumont le plus fréquenté de France, Virtual Adventure se positionne dans le pôle d'attractivité majeur du sud francilien. Bravo ensuite pour la ténacité. Car Virtual Adventure est le fruit d'un an de travail acharné. Recherche et développement, montage financier, travaux immobiliers... Il a fallu faire feu de tout bois. L'efficacité de la conduite du projet Virtual Adventure force l'admiration. L'heure est prochainement à l'ouverture, et aux premiers résultats. Je ne doute pas qu'alors je serais amené à ajouter à ma liste une nouvelle raison de dire bravo à Virtual Adventure.

Par Monsieur Michel BISSON

Maire de Lieusaint & Président délégué de Grand Paris Sud

## ÉDITO

Le projet de Virtual Adventure est tout d'abord né de l'alliance de plusieurs interlocuteurs forts du marché du loisir français : LockedUp (live escape games), Unibail- Rodamco (72 centres commerciaux en Europe) et Backlight (créateur de contenus en réalité virtuelle). Notre volonté de nous placer en tant que pionniers sur le marché des divertissements en réalité virtuelle en Europe, nous impose de travailler avec les interlocuteurs les plus prestigieux du secteur. C'est la raison pour laquelle nous avons choisi en tant que fournisseurs privilégiés dans ce projet des marques comme HTC et MSI. En Europe, Virtual Adventure est le premier lieu de divertissement exclusivement dédié à des expériences collaboratives et haptiques en réalité virtuelle.

Les enjeux économiques et sociaux liés à l'exploitation de cette technologie offrent à Virtual Adventure et ses partenaires une opportunité sans précédent dans la sphère du divertissement en Europe. Sophie Legoff et Mélanie Orfila, associées et soeurs, avons choisi, après une première expérience réussie dans le secteur des loisirs, de nous lancer dans l'aventure virtuelle. Un défi ambitieux et risqué pour des passionnées du challenge et entrepreneuses que nous sommes, mais un défi facilité grâce à l'équipe incroyable qui nous entoure et nous soutient. Plus qu'un défi technologique et économique, Virtual Adventure est avant tout une aventure humaine et sur ce point-là, nous avons déjà réussi notre mission ! Reste à venir, l'aventure que nous vivons avec nos joueurs et à voir l'engouement que la Réalité Virtuelle suscite sur le territoire national et à l'étranger, aussi bien auprès des experts que des néophytes, nous sommes très pressées de partir à la rencontre de notre clientèle.

Sophie Legoff & Mélanie Orfila  
Fondatrices de Virtual Adventure

## HISTOIRE

Tout commence à Carré Sénart, mi 2016, l'échappée game LockedUp dirigé par Sophie Legoff cherche à s'agrandir, « la demande était réelle, nous étions régulièrement sollicités par nos clients sur les nouveautés que nous allions apporter en termes de loisirs sur le centre de Carré Sénart, après avoir expérimenté des concepts outdoor comme les Escape Games géants auxquels ils étaient très réceptifs, ils attendaient de nous de la nouveauté, du renouvellement » Mélanie Orfila, Co-Fondatrice.

## L'IDÉE

L'idée est donc née de cette volonté de satisfaire le client sur ses exigences de renouvellement en termes de loisirs mais également de la passion pour les loisirs d'une des deux fondatrices de Virtual Adventure, Sophie Legoff : « J'ai toujours été une grande passionnée de jeu. Mes amis savaient qu'à chacun de mes anniversaires, ils allaient devoir tester le nouveau concept de loisir même s'il fallait faire 400 km. Pour moi, rien ne peut rassembler et fédérer autant que le jeu ». Sophie Legoff Co-Fondatrice

### UNE ANNÉE DE TRAVAIL FUT NÉCESSAIRE À LA CONCEPTION DU JEU ECLIPSE

A lieu alors la rencontre avec Frédéric Cussey, Pre-sales Manager du studio Backlight avec comme problématique : comment allier l'échappée game et la réalité virtuelle ? « L'enjeu était fort pour notre société qui souhaitait s'orienter vers le grand public. Le développement du jeu a nécessité le travail d'une cinquantaine de personnes (réalisateurs, ingénieurs, développeurs, graphistes 2D et 3D, sound designers...) durant près d'un an. « Nous sommes très fiers du résultat. Ce n'est pas qu'un simple jeu familial que nous proposons avec Virtual Adventure, c'est aussi un vrai révélateur social ». Frédéric Cussey Auteur du projet chez Backlight Studio. Après une année de réflexion autour de l'expérience utilisateurs, deux mois de travail sur l'univers graphique et le gameplay, quatre mois de développement et de graphisme 3D, Virtual Adventure avec son projet phare Eclipse ouvre le 25 octobre 2017. Auteurs et game designers ont travaillé en étroite collaboration avec les réalisateurs pour lancer le projet. Du fruit de leur travail est née l'histoire multi embranchements, multi-joueurs, les énigmes et la gestion d'une partie solvable par les joueurs en 40minutes. De ce travail précis a été extraite une liste de concepts visuels et d'univers graphiques à concevoir par des artistes 2D qui ont eux-mêmes guidé les graphistes 3D dans leur travail de modélisation, sur les matières, textures et lumières.

## **LE CONCEPT**

ECLIPSE par Virtual Adventure et Backlight est la première escape room en réalité virtuelle haptique à être un véritable révélateur social. Elle poussera les quatre joueurs en immersion à prendre des décisions fortes pour « gagner » la partie. Il s'agit d'un concept hybride d'escape game qui utilise la réalité virtuelle pour plonger les joueurs dans un environnement totalement immersif.

LE LOISIR 2.0 : nouveau concept de divertissement se jouant en équipe : entre amis, en famille ou entre collègues.

Un espace dédié aux hautes technologies aux loisirs et aux divertissements.

Les points forts de l'escape game associés à la réalité virtuelle :

- > Collaboratif
- > Aventure humaine
- > Immersion

Une aventure qui peut se jouer à deux, trois ou quatre joueurs dès 12 ans.

## LE JEU : LA MISSION

Immergés dans la réalité virtuelle, les joueurs incarnent l'équipage d'ECLIPSE II, une mission terrestre envoyée pour sauver l'équipage d'une précédente mission ECLIPSE I. Les communications avec le vaisseau explorateur ECLIPSE I ont cessées peu après que celui-ci se soit posé sur une planète inexplorée. Choix drastiques, Réussir la mission au prix de certains de l'équipe, lutter, se protéger, tels sont les questionnements qui guident cette aventure virtuelle. Tout se passe dans le casque, le joueur se déplace, pénètre une autre dimension, celle de la vraie fiction. La technologie de la réalité virtuelle rend possible une infinité d'actions et de décors tout à la fois fascinants et vertigineux que le joueur parcourt physiquement par l'intermédiaire de cette vision décuplée.

Les joueurs jouent à 4 dans un espace de 30 mètres carrés, munis d'un masque de réalité virtuelle HTC Vive avec audiostraps, de manettes - qui seront en fait leurs mains – et de capteurs à leurs pieds.. Le jeu est très intuitif, les mouvements/actions à accomplir se révèlent simples et logiques que l'on soit « gamer » ou non. Les déplacements et les actions des joueurs auront une influence sur la pièce dans laquelle ils se trouvent. Ainsi, un ascenseur leur fera ressentir des vibrations au sol, l'arrivée dans un jardin à oxygène leur fera sentir de subtils parfums de sous-bois.

### L'IMMERSION TOTALE EST LE LEITMOTIV DE VIRTUAL ADVENTURE.

À SAVOIR :

#### LES OBJETS

Toute chose, vivante ou inerte, a ses propriétés de réflexion, de réfraction, de renvoi de lumière et donc de couleurs ou de textures. Quand on se déplace autour d'un objet, on lui découvre des aspérités, des ombres, des défauts, il en va de même dans Virtual Adventure : le joueur se retrouve dans une réalité qui n'a presque rien de virtuel ! Déplacements libres, actions infinies, objets saisissables et actionnables, il ne s'agit en rien d'un film 360 mais bien de réalité virtuelle ! C'est là le fruit d'un travail de développement et d'intégration de près de quatre mois. Plusieurs centaines d'objets ont ainsi été modélisés, texturés, optimisés et intégrés dans le moteur de jeu pour offrir du réalisme et de la contenance à chaque environnement.

#### LE SON

Deux mois de travail auront été nécessaires à l'élaboration des pistes et habillages sonores : intégrés directement dans le moteur du jeu après le mix en studio, chaque objet et chaque action auront leur influence dans la nappe sonore de l'expérience.

#### INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Durant 4 mois, l'équipe de développement de Backlight a travaillé sur une administration autonome des parties pour rendre l'expérience la plus fidèle possible à la réalité et renforcer l'immersion des joueurs. Virtual Adventure a privilégié le développement d'une intelligence artificielle qui trouve son écho dans la voix du vaisseau. Les joueurs seront donc parfois

guidés, parfois laissés à leur sort, selon leur état d'avancement et leur faculté à résoudre les énigmes qui leurs sont proposées.

Jouer ensemble, s'écouter, se parler, chercher des solutions. La mission ne peut aboutir que grâce à l'interaction entre les joueurs. Tout est une question d'instinct, de réflexion et de communication.

Pendant une quarantaine de minutes, tout est fait pour que le temps semble s'égrainer d'une nouvelle manière au point d'oublier que ce monde n'est qu'illusion.

Une expérience qui s'adresse aux curieux de nouveautés, aux aventuriers en quête de sensations, aux familles pour un moment à partager, aux amis pour le challenge

## L'ÉQUIPEMENT

Virtual Adventure permet aux joueurs de tester des technologies contemporaines : Masque d'immersion HTC Vive, capteurs pour tracking du corps du joueur à intégrer dans l'expérience, backpack MSI VR-One, spatialisation du son, 3D temps réel interactive, intelligence artificielle et administration réseau simplifiée.

### LE MASQUE HTC VIVE

Le HTC Vive est le fleuron des masques d'immersion en réalité virtuelle. Né de la collaboration entre HTC et Valve (Steam), le HTC Vive permet aux utilisateurs des déplacements libres dans une zone de **jeu** définie. Au sein de cette zone, le joueur peut interagir avec son environnement grâce aux deux contrôleurs qu'il a dans chacune de ses mains. Ainsi, dans cette zone « scannée » en permanence par des capteurs infrarouges (Lighthouse), les joueurs pourront se voir, échanger, mener des actions communes qui les mèneront, peut-être, au succès.

### BACKPACK MSI VR-ONE

L'un des freins majeurs à la réalité virtuelle multijoueurs est l'alimentation (en énergie et contenus) du masque VR. Les joueurs se retrouvent traditionnellement vite à s'emmêler dans un long câble les reliant à un ordinateur et perdent fatalement en immersion. Nous avons solutionné cette problématique en permettant aux joueurs d'être libres de câbles en s'équipant confortablement d'un sac à dos qui intègre un ordinateur de dernière génération : le MSI VR-One. Ainsi équipés, les joueurs peuvent se divertir librement en toute sécurité.

A savoir : Il n'y a pas de motion sickness (mal des transports) ici puisque le mouvement correspond à ce que vous voyez. La motion sickness est présente en réalité virtuelle. Elle se produit quand il y a un conflit entre ce que vos yeux voient (ici, le mouvement) et ce que votre oreille interne perçoit (ici, l'immobilité). Confronté au décalage entre les informations venues des yeux et celles du système vestibulaire, le cerveau ne parvient pas à mettre à jour votre statut actuel et la confusion conduit aux symptômes de la cinétose, tels que des nausées et des vomissements. Ici il n'en est rien. Le retour visuel correspond exactement aux déplacements du joueur. Le temps de rafraîchissement est imperceptible pour l'œil humain (fréquence de rafraîchissement : 90Hz)

### UN AVATAR INTÉGRAL

Une combinaison spatiale personnalisée. Cette prouesse est rendue possible grâce à l'utilisation combinée des capteurs de mouvements (lighthouses), du masque, des contrôleurs, et des Vive trackers disposés au niveau du bassin et sur les pieds des joueurs.



## **INFOS PRATIQUES :**

Ouverture 25 [octobre 2017](#)

[www.virtual-adventure.fr](http://www.virtual-adventure.fr)

Ouvert tous les jours de 11h à 23h

—

Centre Commercial Carré Sénart (Derrière Darty)

3 Allée du Préambule - 77127 Lieusaint

Contact presse

Christine Robin – Responsable Communication

[communication@virtual-adventure.fr](mailto:communication@virtual-adventure.fr)

T. 06 20 27 17 65