

Communiqué de presse 09/04/2014

SCALE-1 Portal inaugure la première borne immersive 3D en libre-service pour le secteur du divertissement, en partenariat avec Laser Quest International

BORDEAUX, FRANCE (9 avril 2014) – SCALE-1 Portal, startup innovante conceptrice de solutions de réalité virtuelle à destination des TPE et PME, a annoncé aujourd’hui l’inauguration de la première borne immersive de jeu en libre service, déployée dans le centre Laser Quest de Bordeaux.

“Nous avons rendu la réalité virtuelle accessible au secteur du divertissement numérique en salle” annonce Emmanuel Icart, co-fondateur et président de la jeune startup. “Avec une seule et même borne, les joueurs peuvent ressentir des émotions aussi différentes que la sensation de vitesse, la proximité des objets ou le vertige, au fil des jeux proposés et en toute sécurité”.

Olivier Legrand, co-fondateur et directeur de la startup, décrit les caractéristiques de ce système : “la sensation liée à l’échelle 1 est radicalement différente de ce que l’on connaît dans une salle de cinéma 3D. Dans le Portal, c’est l’intégralité du monde virtuel qui est calculé en temps réel selon le point de vue du joueur ; il peut observer le monde sous tous les angles, et avoir l’impression de pouvoir toucher les objets voire de se cogner contre le décor virtuel.”.

Olivier Bruant, co-gérant de Laser Quest International et gérant du centre Laser Quest de Bordeaux, précise : “Pour nous le partenariat est intéressant car ce type de borne d’arcade est totalement novateur. Nous avons l’habitude d’utiliser des bornes classiques depuis plus de 20 ans mais avec le Laser Quest Runner, nous comptons proposer des nouvelles sensations, jusque là inconnues, et améliorer notre image en proposant des expériences inédites à nos clients.”

Le système se présente sous la forme d’une petite salle de 3 mètres de large, et d’un ensemble de projecteurs projetant le jeu sur l’intégralité du sol et du mur de la salle. L’affichage prend tout son sens lorsque l’on s’équipe des lunettes stéréoscopiques : les éléments du jeu donnent l’impression de sortir de l’écran pour prendre forme juste devant vous, comme si tout l’environnement devenait un gigantesque hologramme dans lequel vous pouvez vous déplacer.

La borne propose un jeu, “Laser Quest Runner”, spécialement développé pour l’occasion. Il plonge le joueur dans une course contre la montre effrénée au dessus de la planète Mars, et alterne avec des phases de combat. “Nous avons particulièrement peaufiné les interactions et l’immersion, afin que les joueurs profitent pleinement de cette expérience à échelle 1” explique Julien Baessens, co-fondateur et directeur de la société. “La plateforme SCALE-1 Portal, au contraire des solutions à base de casque de réalité virtuelle, n’isole pas le joueur : il peut toujours voir son corps intégré avec le monde virtuel – et sans effet de nausée, ce qui est crucial pour une bonne immersion” précise Julien.

