



**MISSION « ISS RESCUE »,
la nouvelle expérience collaborative en réalité virtuelle conçue
en exclusivité par l'agence MYOKEN pour I-REALITY**

Communiqué de presse – 1^{er} février 2018

Contacts Presse :

I-REALITY by I-WAY : Ambre Péronnet / 06 73 70 86 22 / a.peronnet@i-way.fr

MYOKEN : Laurence Delval / 06 82 52 98 47 / laurence.delvalrp@gmail.com

MISSION « ISS RESCUE », un jeu multi-joueurs en réalité virtuelle développé exclusivement pour I-REALITY

Avec MISSION « ISS RESCUE », les joueurs plongent au cœur d'une expérience de réalité virtuelle, qui les transporte à 408 kilomètres de la Terre. Installés dans des boxes individuels, ce n'est qu'une fois dans le monde virtuel qu'ils retrouvent leurs coéquipiers, avec lesquels ils peuvent communiquer grâce à un système audio intégré. Ils doivent alors collaborer tous ensemble en faisant preuve d'ingéniosité, de réflexion, d'agilité et d'esprit d'équipe, mais aussi faire preuve d'une parfaite cohésion pour accomplir leur mission.

Les participants viennent relever l'équipage de la Station Spatiale Internationale (ISS). Dans leur navette, ils apportent également deux nouveaux modules à arrimer à l'ISS. Une mission qui ne devrait poser aucun problème. Mais dans l'espace, tout peut basculer en quelques secondes !

Une dimension scénarisée pour favoriser l'immersion

Afin de faire vivre aux joueurs une expérience qui soit la plus réaliste possible, l'agence MYOKEN a développé ISS RESCUE avec **une réelle approche cinématographique** : les différentes situations de jeu s'enchaînent naturellement, liées par un scénario conçu pour embarquer totalement les participants dans l'aventure. Le jeu est rythmé par des alternances de moments calmes, voire contemplatifs, avec des situations de stress, lorsque les joueurs doivent gérer une véritable situation de crise.

Une **phase de mise en condition** dans la navette permet de poser l'histoire et de procéder aux premières manipulations, afin que les joueurs puissent bien prendre en main le matériel. C'est aussi l'occasion d'expliquer l'objectif de la première mission, en l'occurrence l'arrimage des modules à l'ISS.

Une fois cette manipulation réalisée, **les joueurs effectuent leur premier déplacement dans l'espace**. Une surprise les attend : la contemplation d'un lever de soleil sur l'Afrique Subsaharienne, une façon de maximiser l'effet d'émerveillement et de prendre toute la mesure de la qualité graphique du jeu.



Mais, tout à coup, l'équipe au sol Houston donne l'alerte : des anomalies ont été détectées. Les joueurs sont alors plongés en plein **scénario catastrophe** ! Confrontés à des avaries importantes, les participants doivent mener à bien des réparations urgentes. Un compte à rebours s'enclenche, source de **stress** pour les joueurs, qui doivent collaborer de façon poussée afin de rétablir des fonctions vitales pour l'ISS, s'ils veulent survivre.



Un *sound design* spécifique accompagne cette scénarisation :

- **Une voix qui incarne « Houston »**, et qui va guider les joueurs tout au long de leur aventure : elle leur donne des précisions sur les manipulations à effectuer et les prévient des problèmes rencontrés.
- **Les bruitages** : les différents sons de mécanismes en action, d'ouverture, de pressurisation, etc., constituent un habillage essentiel pour donner de la richesse et du réalisme à l'histoire.
- Différentes **musiques** accompagnent les grandes phases de jeu. L'objectif est de renforcer la **charge émotionnelle** mais aussi d'apporter une véritable **dimension épique** au jeu, comme dans un film dont les participants seraient les héros.



Fondée en 2006 par Marie Alligier et Mickaël Marseul, l'agence MYOKEN est aujourd'hui reconnue pour sa créativité et son savoir-faire technique en matière de **réalité virtuelle et réalité augmentée**.

Basée au Mans, elle s'articule autour de trois pôles de compétences indissociables : conseil (Myoken Consulting), créativité (Myoken Experience), et technologie (Myoken Lab).

ISS RESCUE, le dernier-né des projets de l'agence

La conception d'ISS RESCUE a nécessité au studio MYOKEN **plus de 12 mois de conception et de développement**, avec pour objectif de devenir une référence en termes de réalité virtuelle collaborative. La conception de cette expérience représentait un véritable défi, tant au niveau de la qualité du rendu visuel qu'au niveau technique.

Il fallait en effet assurer un **taux de rafraîchissement d'au minimum 90 images par seconde**, pour garantir la fluidité de l'expérience et éviter le *motion sickness* (dû en partie à la latence engendrée par un taux de frames par seconde trop bas).

Une expérience qui exploite, en termes d'interactivité, toutes les typologies de jeu

ISS RESCUE est une expérience qui peut se vivre aussi bien seul qu'en équipe. Après le brief, chaque participant est installé et équipé dans l'un des 18 boxes individuels. Cette mission a une vraie dimension collaborative : une fois plongé dans le monde virtuel, on retrouve les autres membres de son équipe, que l'on peut voir (avatars complets) et avec qui l'on peut parler et interagir comme dans le monde réel.



Dans le cadre du développement de cette expérience, l'agence MYOKEN a fait le choix d'exploiter différentes mécaniques de jeu assez complexes :

- **De l'agilité** : les participants doivent prendre des objets et réaliser des manipulations de précision.
- **De la réflexion** : pour mener à bien la mission, il est primordial de bien comprendre les enchaînements à effectuer et de faire preuve d'un certain esprit d'analyse.
- **Du jeu en solo** : une partie des énigmes se résout en solo, comme par exemple le colmatage d'une fuite.
- Mais aussi **de la collaboration** : les autres séquences demandent quant à elles une réelle collaboration entre les joueurs.

C'est la combinaison de ces différentes mécaniques qui confère au jeu toute sa richesse : leur alternance permet de donner du rythme à l'expérience et entretient l'émerveillement du joueur.

Si ISS RESCUE dispose d'une phase tutorielle et d'une aide visuelle, le *game master* peut également intervenir, si jamais les joueurs se trouvaient bloqués ou s'ils ne trouvaient pas la solution : la voix de « Houston » peut ainsi leur donner des indications si des actions ne sont pas réalisées ou finalisées. **En fin de jeu, ce sont les statistiques qui feront ressortir la performance de l'équipe.**

Le choix du HTC VIVE et du moteur de rendu 3D Unreal Engine 4



Pour I-REALITY, MYOKEN a fait le choix de la **technologie VIVE d'HTC**. Equipé de 32 détecteurs pour un suivi de mouvement à 360°, ce casque offre une qualité d'image étonnante, grâce une résolution de 2160 x 1200 pixels. Il permet une immersion visuelle totale, grâce à un champ de vision à 110°.

Avec ses 2 manettes comportant chacune 24 détecteurs, le HTC Vive permet un suivi de mouvement extrêmement précis, pour une interaction parfaite avec l'environnement. Côté son, grâce à l'Audio Strap Deluxe intégré, il est parfaitement synchronisé à l'image, pour un **effet immersif renforcé**.

Afin d'assurer un fonctionnement optimisé de l'expérience, des PC ont été configurés sur mesure, en intégrant les meilleurs composants du marché, notamment en matière de carte graphique avec le choix de la 1080 TI. Couplée à la puissance d'un processeur Intel Core i7 avec de la SSD, elle assure une réactivité optimale.

Pour favoriser un meilleur ressenti, MYOKEN a opté pour l'*Unreal Engine 4*, **le moteur de rendu 3D considéré comme l'un des plus performants du marché**. Utilisé par certains jeux vidéo AAA, il permet d'accéder à une qualité de rendu extrêmement fine, notamment grâce à une bonne gestion de la lumière et de ses réflexions.

ISS RESCUE – La première expérience proposée par I-REALITY

I-REALITY by I-WAY, l'une des plus grandes salles de réalité virtuelle collaborative au monde



Avec près de 400m² dédiés à la réalité virtuelle, I-REALITY peut accueillir **jusqu'à 18 personnes simultanément**, réparties en équipes de 1 à 6 joueurs. Cela lui permet de répondre aussi bien aux attentes du grand public qu'à la demande des entreprises, dans le cadre d'activités de *team building* par exemple.

Mais, au-delà de cette capacité d'accueil, la spécificité d'I-REALITY réside dans le fait de proposer une **expérience de réalité virtuelle collaborative**. En effet, I-REALITY a fait appel à l'expertise de l'agence MYOKEN afin de développer un **scénario exclusif**, dans le cadre duquel les participants peuvent évoluer en équipe sur un format long, à savoir pendant 30 à 40 minutes de jeu.

Des boxes individuels comme cadre de jeu

Se démarquant des autres lieux proposant des expériences de réalité virtuelle similaires, au sein desquels les joueurs évoluent tous dans une seule et même pièce, I-REALITY a fait le **choix stratégique** d'opter pour des espaces de jeu individuels. Première raison de ce choix : si les joueurs évoluent chacun dans un espace individuel, le *backpack* (qui s'avère indispensable pour faciliter les

mouvements des joueurs s'ils sont à plusieurs dans une même salle) n'est alors plus nécessaire. C'est ce qui a permis à I-REALITY et MYOKEN d'opter pour l'utilisation de tours, plus puissantes et plus durables que des ordinateurs portables. Celles-ci sont désignées pour pouvoir être utilisées toute la journée et procurent un rendu visuel bien supérieur aux expériences en *backpack*.

Ces boxes individuels offrent également une **plus grande liberté, à la fois dans le jeu et aux participants** : les joueurs peuvent se déplacer indépendamment les uns des autres, sur les distances que l'on souhaite. Ils ne doivent plus nécessairement être tous dans le même espace virtuel, à proximité les uns des autres, comme cela devrait être le cas s'ils étaient tous dans le même espace physique.

Enfin, cela permet à la salle de bénéficier d'une plus grande **souplesse d'utilisation mais aussi de déploiement**. I-REALITY peut ainsi plus facilement anticiper la suite : de nouvelles offres de missions étant d'ores et déjà prévues, l'adaptation à d'autres types de scénarii est d'autant plus aisée.

Les modalités pratiques

ISS RESCUE est accessible **dès 12 ans**. Il est possible de réserver son expérience sur resa.i-way-world.com ou d'offrir un coffret cadeau disponible sur shop.i-way-world.com, dès 39 € par personne. Plus de renseignements sur www.i-reality.fr

MISSION « ISS RESCUE » se découvre en solo, en famille, entre amis ou encore entre collègues pour du *team building*.

Déroulé d'une session

L'expérience « ISS RESCUE » dure environ une heure, et se découpe en trois phases :

- 10 minutes de briefing,
- 30 à 40 minutes de mission,
- 10 minutes de débriefing.

A propos de I-WAY :

Lancé en juin 2008, I-WAY est un lieu unique au monde qui comprend 12 simulateurs de course automobile (6 Formule 1 et 6 voitures de Rallye), 4 simulateurs de moto GP, 3 simulateurs d'avion de chasse et 7 salles d'escape room. Plus de renseignements sur www.i-way-world.com

A propos de MYOKEN :

Réenchâter le rapport entre la marque et ses consommateurs ! C'est le leitmotiv de Myoken. Créée en 2006 par Marie Alligier et Mickaël Marseul, l'agence est aujourd'hui reconnue comme une référence en matière de réalité augmentée et de réalité virtuelle. Son objectif est de réinventer l'expérience de marque, en lui donnant une dimension immersive et interactive. Basée au Mans, l'agence s'articule autour de trois pôles de compétences indissociables : conseil (Myoken Consulting), créativité (Myoken Experience), et technologie (Myoken Lab). Pour plus d'informations : <http://www.myoken.fr>.

Contacts Presse :

I-REALITY by I-WAY : Ambre Péronnet / 06 73 70 86 22 / 04 37 50 17 80 / a.peronnet@i-way.fr

MYOKEN : Laurence Delval / 06 82 52 98 47 / laurence.delvalrp@gmail.com