

## Société | Aqui! plongé dans la réalité virtuelle



A l'occasion de l'ouverture du complexe REIV (« Réelle Expérience d'Immersion Virtuelle ») au cœur du centre commercial Saint Christoly, à Bordeaux, quelques chanceux ont pu tester des jeux en réalité virtuelle, parmi lesquels After H, sorti en février 2018. Votre serviteur, habitué du jeu vidéo sur console ou ordinateur, s'est glissé dans l'équipement de réalité virtuelle pour deux essais : un en statique – dans un espace limité – puis en déplacement libre, aux côtés de trois autres joueurs dans une pièce de 100m<sup>2</sup>.

Une expérience déroutante. Je dois avouer ma surprise au sortir des tests, tant je suis habitué à mon canapé



ou mon siège de bureau pour jouer. En effet, passer d'un écran à quelques mètres de soi au cœur de l'action vidéoludique produit un effet étrange de vertige, dissipé après quelques secondes de jeu. Autre habitude à prendre, le réflexe de tourner la tête pour chercher des objets ou avancer dans le jeu, pas si facile. Muni de deux manettes et d'un casque, je m'attaque donc au premier test, en statique, sur un jeu de tir. Plongé dans un univers de dessin animé futuriste, il semble presque étonnant de se dire que le monde du jeu vidéo en réalité virtuelle n'en est qu'à ses premières heures. Le casque aide beaucoup à l'immersion, tant visuelle qu'auditive : si vous installez votre équipement correctement, deux oreillettes vous permettent d'entendre le rire de votre antagoniste, pas forcément rassurant. Après deux essais avortés en moins de deux minutes – littéralement – pour cause d'une concentration défectueuse devant l'univers qui s'offre à mes yeux, j'arrive tant bien que mal à me hisser jusqu'au 'boss' de fin. Cet immense robot n'a pas eu de mal à triompher. Frustré de cette troisième défaite, je décide de céder ma place aux autres. Un « Rage quit » comme disent les 'gamers'.

## Déplacement libre : des sensations excitantes

Un membre de l'équipe de REIV s'approche de moi, avant de demander « ça vous dit de tester le jeu [After H, développé par SmartVR Studio] en déplacement libre ? Il manque un joueur ». Me voici donc harnaché de la tête aux pieds : un casque de réalité virtuelle sur la tête, un ordinateur sur le dos, un capteur sur chaque bras, chaque pied et une arme à la main. En attendant l'arrivée dans le monde virtuel des autres joueurs, je teste les capacités de mon personnage, les capteurs reproduisant mes mouvements à l'identique. Au total, nous avons quasiment trois kilos d'équipement sur nous. Me voici donc en train de remuer les bras, sautiller, m'accroupir, aussi bien dans le jeu qu'à l'extérieur, une salle neutre de 100m<sup>2</sup>. Nous disposons aussi de micros intégrés au casque pour échanger entre joueurs.



Pour ce laser game collaboratif d'une grosse demi heure, je suis accompagné de Wendy, Franck, et « Player 3 ». Ce dernier nous a laissé suite à un problème technique, avant d'être remplacé par un autre Franck, confrère localier, en cours de partie. Le jeu, bien que simple dans le concept – une survie par équipe à différentes vagues –, semble complexe quand il est vécu de l'intérieur. Forcément, une forme de pression s'installe : faire attention à l'objectif que nous devons protéger, regarder dans toutes les directions pour s'assurer de ne pas être pris à revers, surveiller les alentours des coéquipiers, autant de facteurs de stress qui me font penser 'en fait, j'y suis vraiment'. Ajoutez à cela la fatigue d'après partie, où vous avez gesticulé avec des équipements sur le dos, une arme à la main et vous avez la recette d'un concept à la fois ludique et sportif. Activité qui devrait ravir une certaine personne, célébrée le 26 mai dernier, chère aux gamers, appelés en l'occurrence les « REIVERS ».

Yoan Denéchau

*Crédit Photo : SR*

*Publié sur [aqui.fr](http://aqui.fr) le 16/06/2019*

*[Url de cet article](#)*