

DOSSIER DE PRESSE



ESPORTS VIRTUAL ARENAS

**AVEC EVA, L'ESPORT N'A JAMAIS
AUSSI BIEN PORTÉ SON NOM**

Un tout nouveau genre d'esport

Et si l'avenir du jeu vidéo, c'était le sport, le vrai ? La start-up française EVA (Esports Virtual Arenas) mixe gaming paintball et réalité virtuelle (VR) pour totalement transformer l'expérience du jeu vidéo. Loin de l'image du geek assis dans son canapé, ce jeu vidéo compétitif d'un nouveau genre vous invite à mouiller le maillot. Littéralement.

Ici, pas de manette, de clavier rétroéclairé ou de chaise ergonomique mais un nouveau genre d'esport qui se pratique sur un grand plateau de 500 m². Casque de réalité virtuelle enfilé sur la tête et arme en main, l'immersion est immédiate. Le combat en VR peut commencer. Deux équipes de quatre ou cinq joueurs s'affrontent parmi des obstacles qui n'existent que devant leurs yeux mais qui vont nécessiter de courir, marcher, s'accroupir, ramper... pour aller débusquer l'ennemi sans se faire surprendre. EVA a réussi le tour de force d'intégrer des mouvements physiques dans un environnement virtuel et de faire en sorte que 8 à 10 personnes évoluent dans un même espace sans se gêner. Un challenge technique énorme.

Chaque adversaire est géolocalisé dans le jeu grâce à son casque. Et une session compte 3-4 parties de 6 minutes chacune. En moyenne, chaque joueur ou joueuse va parcourir 1,5 à 2 kilomètres au cours d'une session de jeu, preuve que c'est vraiment du sport. Enfin, avantage de la réalité virtuelle : les équipes peuvent aussi bien s'affronter sur un même plateau qu'à distance, sur deux terrains situés dans des villes différentes.



Un jeu vidéo créé par et pour des passionnés

«**Mon rêve c'était de jouer à Call of Duty sur un terrain de foot !**» Jean Mariotte, CEO et cofondateur d'EVA, a imaginé, avec Stéphanie Belle et William Klein, en 2018 ce concept unique au monde : du jeu vidéo qui intègre les toutes dernières technologies sans s'affranchir de la convivialité, les membres d'une même équipe étant véritablement ensemble sur le terrain.

Tout est parti d'un rêve de gamer. Avec son ami William Klein, Jean Mariotte voulait associer sa passion pour le jeu vidéo avec une activité IRL (in real life) : «J'ai cherché ce qui existait comme esport avec une vraie couche de réalité virtuelle mais je n'ai rien trouvé de satisfaisant. Il n'y avait pas d'effet wahou. Rien de très révolutionnaire, y compris dans les jeux au format à la maison. Alors on a créé notre propre rêve.»

Avec ses deux acolytes, Jean Mariotte quitte l'agence créative digitale qu'ils avaient fondée pour lancer EVA. Il saute le pas aux côtés de Stéphanie Belle, Chief Operations Officer (COO), et William Klein, Chief Technical Officer (CTO). Un vrai saut dans le vide car aucun des trois n'a d'expérience dans le jeu vidéo. Mais c'est aussi une chance : «Nous n'avions pas d'a priori sur comment créer un jeu vidéo ce qui nous a permis de penser 'out of the box' sans se mettre de limite», explique Jean Mariotte. Il se mue donc en game designer pour développer le jeu de ses rêves. «Le challenge technique était énorme car personne n'avait encore développé de l'hyper free roaming permettant de se déplacer librement sur des espaces de 500 m2 en VR. Pourtant, cela donne vraiment une saveur supplémentaire à un jeu vidéo classique», souligne le CEO. Avec son équipe, il a créé le jeu After-H – After Humanity.

«C'est un jeu très intuitif, y compris pour les personnes qui n'ont pas l'habitude du jeu vidéo. Comme j'aime à dire, c'est 'Easy to play, hard to master'. Facile à jouer, difficile à maîtriser vraiment.» Derrière, le challenge technique est réel. Car il fallait pouvoir utiliser des casques de VR pensés pour être utilisés sur 9 m2 sur des maps de 500 m2. Le jeu a été pensé avec différents modes (deathmatch, domination...) mais aussi un mode spectateur, une option très importante dans le monde de l'esport. Depuis, EVA a recruté des professionnels de la création de jeux vidéo mais conserve dans son ADN cette capacité à creuser son sillon, sans se laisser influencer.

«**Mon rêve c'était de jouer à
Call of Duty sur un terrain de foot !**»



Jean Mariotte, CEO et cofondateur d'EVA

Un vrai sport en VR et des tournois

«Notre stratégie est de créer une communauté, comme on peut en trouver dans n'importe quel autre sport. Une communauté avec des amateurs qui viennent pour s'amuser mais aussi des personnes plus aguerries qui s'entraînent et participent à des tournois», , résume Jean Mariotte.

L'avantage de ce nouveau genre d'esport est que la prise en main est immédiate ou presque. Il y a très peu d'abstraction dans le game design, c'est-à-dire de gestes déportés sur un contrôleur. Dans le jeu, quand on avance, le personnage avance en VR, il se baisse, rampe, etc. On tire avec l'arme qu'on a réellement entre les mains. Il n'y a pas de manette entre soi et son avatar en VR. Cela simplifie énormément la maîtrise du jeu. Pour les néophytes, la session de 40 minutes (19€) inclut un briefing pour se familiariser avec le jeu.

Grâce à un abonnement mensuel illimité (le Battle pass, 89,90€/mois), il est aussi possible de venir s'entraîner à loisir pour gagner en habileté, développer des stratégies avec les autres joueurs de son équipe et participer à des compétitions. Certains cumulent les heures et parcourent plus de 45 km dans le jeu chaque mois. Quand on dit que c'est un vrai sport...

D'ailleurs, pour les plus passionnés, un championnat de France se met en place. Lors de la Paris Games Week, en novembre 2022, des équipes venues de toute la France se sont affrontées devant du public. Quelque 3000 personnes ont suivi un spectacle encore jamais vu dans une ambiance survoltée. L'avantage du dispositif imaginé par EVA est qu'il est autant possible de jouer en 4 contre 4 sur un même terrain que faire s'affronter deux équipes à distance, dans des arènes situées à plusieurs centaines voire milliers de kilomètres. Et les spectateurs peuvent se masser autour de la zone de jeu pour suivre en direct, comme sur grand écran, l'évolution des équipes sur le terrain et en VR. Un vrai show taillé pour le public.



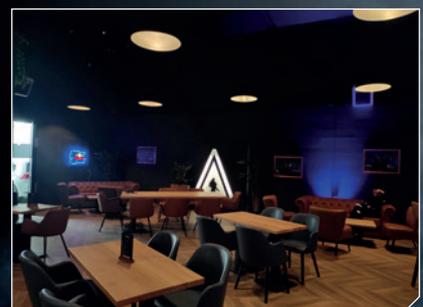
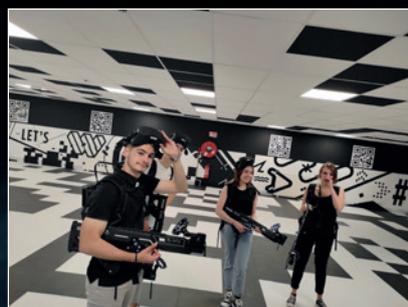
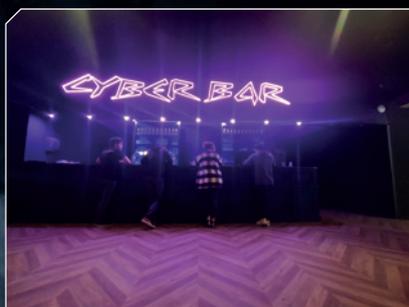
Déjà 17 salles en France

Si les premières ouvertures des salles EVA ont été temporairement ralenties par la pandémie de Covid, le succès a tout de suite été au rendez-vous dès ses premières ouvertures en juin 2022. Aujourd'hui, EVA compte déjà 17 salles franchisées ouvertes et 35 salles en construction seulement en France. La start up se tourne maintenant vers l'international, notamment aux États-Unis, au Texas, où 25 salles vont ouvrir d'ici la fin de 2025, en commençant par Dallas, en décembre 2022. «L'objectif est d'accélérer en 2023 et notamment au premier trimestre. Nous allons ouvrir une dizaine de salles dans les grandes villes de France puis essaimer dans les pays limitrophes (Belgique, Suisse, Espagne, Portugal...). Quant aux États-Unis, nous avons de grandes ambitions avec un objectif de 500 salles à terme», détaille Jean Mariotte.

Pour accélérer sa stratégie et faire de l'esport VR la discipline sportive de demain, **EVA a réalisé un second tour de table de levé 5 millions d'euros en juillet 2022.**

En Île-de-France, une arène est située à Beauchamp dans le Val d'Oise (95) au Nord de Paris, à Lille, Lyon, Nantes, Toulouse, Strasbourg, Rouen, Poitiers, Tours, Le Havre, La Réunion, Bourgoin-Jallieu, Reims mais aussi à Genk, en Belgique.

Le concept est identique pour chaque franchise : un espace de 1500 à 2000 m² avec deux arènes esport VR, de grands écrans permettant de voir le jeu de l'intérieur pour les spectateurs et une zone chill et bar pour se détendre entre deux sessions et se divertir entre amis. On peut boire un verre et manger quelques snacks en observant les parties en cours. Play, eat, drink... repeat !





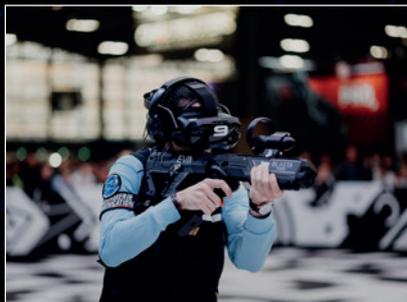
Une technologie unique au monde

After-H se joue jusqu'à 5v5 FPS (First-Person Shooter, jeu de tir à la première personne) avec un mode compétitif précis, que ce soit sur les tirs ou les corps à corps. Concrètement, chaque joueur est équipé d'un casque de réalité virtuelle connecté (HTC Vive Focus 3). Pour qu'il puisse se déplacer librement – et donc renforcer encore l'effet immersif –, EVA a développé un système de tracking poussé permettant un gameplay PVP de qualité, sans à-coup. Jusqu'à présent, le joueur embarquait le jeu dans un sac à dos mais la nouvelle génération de casques permet désormais de s'en affranchir puisqu'il est possible de streamer depuis un ordinateur laissé au bord du terrain et à l'aide d'une installation WiFi spécifique, personnalisée en interne.

Un vrai challenge technique car il faut pouvoir streamer de manière constante 1,4 Go de données par seconde vers des personnes en mouvement constant sur le terrain. «Cela change la donne en matière d'expérience et d'immersion. C'est beaucoup plus agréable car on gagne encore dans l'aspect sportif du jeu. Et puis il y a moins de risques en cas de contact entre deux joueurs. Enfin, cela permet aussi de rendre notre expérience accessible aux enfants de 10-12 ans», se réjouit Jean Mariotte.

La start-up a opté pour un système de tracking inside-out, c'est-à-dire en utilisant des caméras directement intégrées dans le casque HTC Vive Focus 3 qui filment la zone de jeu sur laquelle des patterns noirs et blanc ont été peints afin d'aider le bon positionnement des joueurs dans la map virtuelle. Cela est couplé à un éclairage puissant et constant de l'espace de jeu (minimum 500 lumens et une fréquence de scintillement supérieur à 50Hz).

Enfin, pour éviter toute collision entre les joueurs évoluant sur le terrain, il fallait trouver une solution afin d'éviter que des décalages se créent en cours de partie. Or, plus l'espace est grand, plus le risque de «drift» est élevé. La solution trouvée par EVA a été de développer un algorithme maison afin de faire en sorte que l'ensemble des casques sur le terrain se synchronisent entre eux afin d'assurer un positionnement constant de chaque participant en temps réel. C'est ce qui fait qu'EVA a développé un concept unique au monde.





Des nouveautés à venir

Outre un fort développement du nombre de salles EVA en 2023, la start-up travaille à étoffer son catalogue de jeux. Dans un souci de coller au plus près avec les désirs de la communauté, elle prévoit de la faire participer à la production du jeux. «Nous soumettons des prototypes de jeu à la communauté de manière éphémère pour avoir leur retour sur le concept et sur la jouabilité. Ces retours d'expérience sont d'une importance cruciale à nos yeux pour coller au plus près des envies.»

Trois idées différentes sont actuellement testées et le seront encore début 2023 jusqu'à ce qu'un nouveau jeu sorte pour la rentrée de septembre 2023. Le concept est encore tenu secret mais ce ne sera pas un «shooter» (tir) et il sera accessible tout public. En revanche, l'esprit de compétition sera bien présent car c'est ce qui fait tout le sel d'EVA. Avec, dans un coin de la tête, l'organisation de tournois et, pourquoi pas, faire une démonstration aux Jeux Olympiques de 2028 à Los Angeles.





EVA

ESPORTS VIRTUAL ARENAS

A propos d'EVA

EVA (Esports Virtual Arenas) est une startup française créée en 2018 pionnière sur le secteur de l'esport en réalité virtuelle. Fonctionnant sur un modèle de franchise, la société s'est très rapidement développée grâce à un concept et une technologie unique au monde dans laquelle les joueurs s'affrontent en se déplaçant librement sur une arène de 500m². Les salles EVA sont équipées de bars esports afin d'accueillir au mieux le public et d'offrir une expérience spectateur unique au monde. Son jeu After-H a demandé plus de 3 ans de développement.

Site internet : <https://www.eva.gg/>

Contacts presse



Anaïs BRISBOIS :

+32 499 25 41 03 • anais.brisbois@rca.be

Bruno LEYSSENS :

+32 473 69 51 05 • bruno.leyssens@rca.be