

# Avec le soutien d'Oculus, Ozwe repousse encore les limites de la réalité virtuelle

**JEU VIDÉO.** Soyez le premier ou mourrez en essayant: voilà qui résume Death Lap, un jeu de course sans nausées, nouvel opus du studio lausannois.

---

SOPHIE MARENNE

Lancée à toute allure sur un circuit aux pièges mortels, une DeLorean surpuissante se fait doubler par un landspeeder futuriste, lui-même ensuite attrapé dans les griffes métalliques d'un bolide monstrueux; le tout au son du rire sardonique d'un dangereux psychopathe, organisateur d'épreuves de vitesse fatales. Voici le synopsis de Death Lap. Ce jeu de course de voitures déjanté se déroule non pas sur l'écran d'une console mais devant vos yeux, grâce aux casques de réalité virtuelle (VR) Oculus Rift et Oculus Quest.

Dévoilée le vendredi 13 septembre, la bande-annonce du nouvel opus du studio Ozwe Games promet une aventure épique, à une date qui n'a pas encore été révélée. «C'est simple: de la main gauche, vous conduisez la voiture. De la main droite, vous tirez», explique Stéphane Intissar, le CEO du studio basé à Lausanne. Ce dualisme dans les commandes a représenté un immense défi pour les développeurs. «Effectuer ces deux actions simultanément et intuitivement était essentiel dans la prise en main du jeu. Avec Death Lap, nous brisons le mythe selon lequel les jeux de course sont insupportables en VR grâce à notre système de contrôle qui réduit le motion sickness (ndlr: un mal similaire à celui des transports).» Directrice artistique de l'entreprise vaudoise, Camille Müller, ajoute: «Depuis nos débuts en 2008, nous repoussons les limites des performances pour aller toujours plus loin et faire des jeux qui soient de plus en plus beaux. Death Lap ne fait pas exception.»

Si jusqu'ici, le Ozwe a surtout été porté par la série Anshar, ce «space shooter» galactique n'en était pas le seul titre. En 2015 est paru VRtillery, un casse-brique qui permettait d'envoyer des projectiles depuis un véhicule tout-terrain dans un univers totalement futu-



**STÉPHANE INTISSAR.** Le CEO indique que Death Lap aura en ligne de mire le marché américain suivi par celui du Japon

riste et post-apocalyptique. «Cependant dans VRtillery, la voiture est immobile. Nous avons eu envie de la mettre en mouvement afin de faire un jeu où l'on puisse à la fois conduire et tirer. Le concept de Death Lap a donc été défini très tôt», se souvient Stéphane Intissar

## Prise de risque

Son personnage emblématique est Nitro Saint Payne, un présentateur fou qui invite le joueur à tenter sa chance dans une compétition automobile mortelle. Inspiré des super-vilains de l'univers Marvel, Arcade et Mojo, du Joker de Batman mais aussi de Cruella d'Enfer, il a créé des circuits étranges qui rappellent l'univers du roman de Stephen King, *Running Man*. Le titre comporte de nombreuses incursions en prises de vues réelles où l'acteur français Gil Alma incarne ce présentateur mégalomane. «Nitro amène un humour bienvenu dans le jeu. C'était un choix artistique risqué, tant dans son aspect décalé qu'il nous fallait assumer, que dans l'intégration visuelle d'un personnage filmé dans un décor entièrement 3D. Et bien sûr, il nous a fallu convaincre no-

tre partenaire», raconte-t-elle. Présenté il y a un an et demi à Oculus, le projet a été capable de séduire la firme californienne spécialisée en casques VR. L'entreprise aux mains de Facebook depuis 2014 collabore avec Ozwe depuis cinq ans. «Nous représentons maintenant le plus ancien studio avec lequel ils collaborent.

«AVEC DEATH LAP,  
NOUS BRISONS LE MYTHE  
SELON LEQUEL LES JEUX  
DE COURSE SONT  
INSUPPORTABLES EN VR  
GRÂCE À NOTRE SYSTÈME  
DE CONTRÔLE.»

Nous sommes un peu un vieux couple», plaisante le CEO. Lors du développement d'un titre, les deux sociétés échangent hebdomadairement: les Californiens testent et commentent à chaque étape, ce qui permet aux Lausannois d'ajuster constamment leur travail. «C'est très intéressant car ils sont à la pointe du segment VR aujourd'hui. Nous bénéficions donc de la meilleure expérience qui puisse exister.» Outre cette expertise, le géant appuie le studio par son soutien technique, tout en pla-



**CAMILLE MÜLLER.** Selon la directrice artistique, Ozwe et Oculus partagent le but commun de sortir des jeux avant-gardistes.

cant la barre très haut en termes de qualité. Camille Müller souligne : «Travailler avec Oculus demande beaucoup de rigueur bien que cette collaboration commence à être rodée, depuis le temps que nous travaillons main dans la main. Mais il n'est pas question de relâcher les efforts pour autant. Nous avons un but commun : sortir des jeux qui soient toujours au top.»

Le principal désavantage de cette coopération, selon le directeur, est dû à la taille de la filiale de Facebook. «C'est une grosse usine, ce qui engendre une certaine lourdeur administrative. Cela dit, ils sont très réactifs.»

## Le représentant du «swiss made»

D'une taille de treize collaborateurs répartis entre la Suisse – pour la plupart – ainsi que les Philippines, Ozwe se repose sur des fournisseurs compatriotes mais aussi des Etats-Unis, du Royaume-Uni, du Canada et d'Inde. La prochaine étape pour l'entreprise, maintenant que Death Lap est sorti? «Cela dépendra de la réception du jeu mais soit une suite, soit un nouvel tout opus. Rien n'est encore défini à ce stade.»

En décembre, le studio représentera le drapeau rouge à croix blanche lors de la phase finale du concours European Business Awards. Il a en effet été désigné, mi-septembre, comme meilleure entreprise du pays dont le chiffre d'affaires est compris entre 0 et 25 millions d'euros. «C'est une opportunité formidable mais aussi une belle reconnaissance au niveau nationale car nous, représentants de l'univers vidéo-ludique, étions en lice contre des fleurons suisses comme le chocolat ou les biotech», s'enthousiasme Stéphane Intissar. Selon celui qui a pris la tête de la firme à la suite du professeur à l'Ecole polytechnique fédéral de Lausanne (EPFL) Frederic Kaplan, l'industrie du jeu vidéo est montante et créatrice d'emploi. Le CEO espère que ce constat sera bientôt partagé par les politiciens afin que davantage d'écoles et de formations s'y consacrent à l'avenir. ■

## STARRAG: toujours en phase de restructuration

Le constructeur de machines-outils Starrag se trouve toujours en pleine phase de restructuration. Selon Christian Walti, qui a repris les rênes de l'entreprise il y a environ une année en qualité de CEO, l'entreprise est sur la bonne voie. Le dirigeant prévient toutefois qu'il faudra encore du temps avant que la rentabilité, notoirement affaiblie ces dernières années, atteigne le niveau souhaité. Une marge d'exploitation raisonnable est attendue pour 2022. L'accès de faiblesse de l'industrie allemande n'inquiète pas outre mesure le CEO de Starrag, qui évoque la demande stable dans l'ensemble des régions. «Comme nous ne construisons pas de machines pour l'industrie automobile, la situation se présente moins morose», fait-il valoir. Parallèlement, Starrag mène une restructuration de ses activités en Allemagne, soit une suppression de près de 150 postes sur le site de Mönchengladbach. —(awp)

## MIGROS: installation d'un magasin éphémère dans la gare de Lausanne

Migros Vaud a inauguré hier son premier magasin éphémère dans la gare CFF de Lausanne, où le géant orange était jusqu'ici absent, à l'inverse de plusieurs de ses concurrents. Ce magasin de 35 mètres carrés, situé dans l'aile sud de la gare, sera ouvert jusqu'à l'été 2020. Il disposera d'un assortiment essentiellement constitué de produits de la marque à bas prix M-Budget «sélectionné pour la clientèle pendulaire».

Le concept «pop-up» est une manière pour le géant orange de prendre pied dans la gare vaudoise. Son concurrent principal Coop compte déjà deux enseignes dans l'aile ouest. Le hard-discounter Aldi y a ouvert en 2018 sa première filiale à Lausanne. Un Manora fresh to go (nourriture à emporter) a ouvert en 2016 sur place. — (awp)

**AGEFI LIFE**

SUPPLÉMENT DE L'ESPRESSO ECONOMIQUE ET FINANCIER

OCTOBRE 2014

AL 122  
+6\*



# PATEK PHILIPPE

LA COLLEZIONE TWENTY-4 FÊTE SES 20 ANS AVEC SUCCÈS.

<b>16</b> <b>CORTES</b> <i>SECORINACTY</i> Clique de idee	<b>20</b> <b>INTERROGATORIO</b> <i>GABRIELE MAGLIARDI &amp; ASSOCIATI CONTRO</i> Il Tesoro dei GRUG	<b>35</b> <b>DISEGNAMENTI</b> <i>TULLA</i> L'Onore del cliente	<b>38</b> <b>PISTONE</b> <i>PICK-UP</i> La sfida per la più?	<b>62</b> <b>ENIGMA</b> <i>BANQUETTA</i> Anno zero da Milano

**SORTIE LE 7 OCTOBRE**