

Information Presse

Mercedes-Benz In-Car Gaming Challenge : des idées révolutionnaires pour le divertissement en voiture

- **Le In-Car Gaming Challenge ambitionne de révolutionner le divertissement embarqué**
- **Un concours international pour trouver les meilleures idées de jeux pour la voiture ou le bus, et des applications mobiles**
- **Le "jeu immersif" permet de se sentir totalement impliqué dans le jeu**
- **En partenariat avec ESL**

Le temps et l'espace privé sont les plus convoités des produits de luxe au 21^{ème} siècle. C'est précisément ce pour quoi les véhicules autonomes sont conçus : la voiture passe d'un simple moyen de transport à un espace privé dans lequel il est possible de se retirer. Dans le cadre du développement de la conduite autonome, Mercedes-Benz va bien au-delà de la réalisation purement technique. Le constructeur place de plus en plus l'humain au centre de ses réflexions. La conduite autonome va également entraîner des changements majeurs, au même titre que la voiture brevetée de 1886 et de ses successeurs qui ont révolutionné la mobilité personnelle, mais aussi la société dans son ensemble. Ainsi, l'habitacle offre aux passagers de la voiture une multitude de nouvelles possibilités afin de profiter du temps gagné en déléguant la conduite active du véhicule. Et notamment en jouant - qu'il s'agisse de jeux passionnants et divertissants, ou de programmes d'apprentissage modernes.

Daimler lance le « In-Car-Gaming Challenge », un concours majeur pour de nouvelles idées de divertissement afin de trouver les concepts les plus innovants pour des expériences embarquées inédites. « Nous sommes à la recherche de concepts attrayants et originaux sur tous les aspects du jeu. Le meilleur pourra également être directement intégré dans la voiture. Avec le In-Car Gaming Challenge, nous appliquons consciemment le principe de l'Open Innovation », déclare Philipp Gneiting, Responsable de l'Innovation Ouverte chez Daimler. "Les idées les plus extraordinaires et les plus populaires auprès des passagers sont avant tout celles qui offrent une plus value en matière de divertissement. C'est pourquoi nous recherchons de nouvelles tendances atypiques que nous développerons ensemble jusqu'à la maturité requise."

Une compétition internationale pour les meilleures idées de jeux

Qu'il s'agisse de voler vers Mars dans un jeu ou d'aller à la pêche aux étoiles Mercedes dans le ciel avec d'autres passagers : il n'existe aucune limite à l'imagination dans le Challenge.

Les candidatures sont ouvertes pour les joueurs, les développeurs, les concepteurs d'interactions et les étudiants - en tant qu'individus ou regroupés dans des start-ups avec un maximum de cinq participants. Les jeux de voiture à voiture entre les passagers de différents véhicules sont les bienvenus, au même titre que les idées atypiques qui impliquent le paysage et l'environnement au coeur même de l'action. Des jeux d'apprentissage innovants pour les adultes et les enfants sont également adaptés au Challenge.

En réseau avec les systèmes embarqués du véhicule

Les jeux peuvent être conçus pour fonctionner en réseau avec les systèmes embarqués. Actuellement, les chercheurs de Daimler travaillent activement dans ce domaine. Daimler a d'ailleurs donné un avant-goût de ce type de jeu à bord de la nouvelle CLA lors du Mobile World Congress. Le jeu SuperTuxKart bénéficie d'une intégration ingénieuse de sorte qu'il s'affiche non seulement sur les écrans, mais aussi que le karting se pilote à l'aide du volant du CLA grâce à l'électronique en réseau. Les pédales d'accélérateur et de frein régulent la vitesse du jeu qui peut être utilisé quand la voiture est garée. Le "jeu immersif" désigne cette intégration intelligente. Pour rendre l'expérience encore plus réaliste, il est possible de laisser libre court à l'imagination. Les sièges réglables pourraient par exemple être utilisés pour simuler l'accélération, et le freinage sera reproduit par les tendeurs de ceinture. La climatisation peut créer un saut virtuel dans l'espace, ou diffuser des parfums de toutes sortes. L'éclairage d'ambiance peut être utilisé pour créer différentes ambiances, du coucher du soleil à l'éclipse de lune. Le retour tactile des écrans et des commandes peut renforcer la sensation d'immersion dans l'action. De cette façon, tous les sens sont impliqués dans une expérience totalement inédite et innovante.

Des jeux pour la voiture ou le bus, et des applications mobiles

Le Challenge comporte trois catégories, avec les voitures individuelles, les bus et les applications mobiles. En plus des jeux qui peuvent déjà être lancés dans une voiture en stationnement, nous recherchons des expériences de jeu pour la voiture autonome du futur. L'objectif est de permettre aux passagers d'occuper leur temps comme ils l'entendent.

Des déclinaisons pour les passagers de bus peuvent également être soumises. Le trajet devient un voyage dans un autre monde, où la réalité virtuelle se mêle de manière fascinante au monde réel et à l'environnement. Le temps de parcours d'un bus sur un trajet défini est facilement calculable permettant aux programmes d'être parfaitement adaptés. Qu'il s'agisse de jeux d'action, de course ou de jeux de rôle, les passagers du véhicule sont en mesure de jouer ensemble, ou les uns contre les autres. S'ils décident de former une équipe, ils peuvent également se mesurer à d'autres équipes qui jouent depuis un autre bus ou tout autre véhicule.

Une application mobile rassemble ainsi les gens : des compétitions ou des championnats complètement inédits peuvent être créés.

Une application mobile pour smartphone ou pour tout autre appareil mobile permet également de jouer depuis n'importe quel moyen de transport et de n'importe où - que ce soit dans un train, un avion, un hôtel ou à la maison.

Sous la houlette d'ESL : un jury international et des prix de haut niveau

L'engagement de Mercedes-Benz envers l'eSports a débuté en 2017 avec le partenariat avec ESL. Celui-ci s'est renforcé en octobre 2018 lorsque l'entreprise est devenue un partenaire mondial de mobilité ESL. En prenant une participation dans SK Gaming GmbH début 2019, la marque de Stuttgart est le premier constructeur automobile à investir dans une équipe eSports. Cet engagement envers l'eSport est maintenant renforcé par le In-Car Gaming Challenge. La ligue de jeu leader ESL est partenaire et membre du jury de ce dernier.

Les prix du Challenge comportent des billets très convoités pour des tournois ESL, des sommes d'argent et une opportunité vraiment à part : au terme de la phase finale, les départements spécialisés de Daimler AG qui accompagnent le Challenge examineront le concept qui affiche le meilleur potentiel pour être intégré dans un véhicule, ou en tant qu'application Mercedes-Benz. Ce concept gagnant aura la possibilité d'être développé plus en avant avec Daimler AG dans le cadre d'un projet pilote de six mois.

Les propositions pour le Challenge peuvent être soumises du 22 mars au 16 mai 2019 sur : www.in-car-gaming.com

Contacts Presse France :

Grégory Delépine : +33 (0)1 30 05 84 41, gregory.delepine@daimler.com

Debora Giuliani : +33 (0)1 30 05 85 19, debora.giuliani@daimler.com

Clémence Madet : +33 (0)1 30 05 86 73, clemence.madet@daimler.com

Pour plus d'informations sur Mercedes-Benz, consultez les sites : <https://media.mercedes-benz.com>, www.mercedes-benz.com et media.daimler.fr