

## Logiciel innovant pour une meilleure immersion dans les jeux vidéo

jeu vidéo / immersion / performance / objet connecté / cloud gaming / fog computing



### CONTEXTE

Aujourd'hui, la plupart des appareils connectés (smartphones, tablettes, ordinateurs) restent le plus souvent inutilisés et, lorsqu'ils sont utilisés, leur potentiel est rarement complètement exploité. De plus, le renouvellement des ordinateurs pour le jeu vidéo est régulier, trop fréquent et trop onéreux.

### DESCRIPTION

L'innovation consiste dans un logiciel permettant d'améliorer l'immersion au sein des jeux vidéo et leurs performances en utilisant les appareils connectés disponibles chez soi. L'idée est de « recycler » les capacités inutilisées des appareils connectés, c'est-à-dire leur puissance de calculs et leurs écrans. Ils peuvent ainsi améliorer le rendu, la qualité graphique, la fluidité et le confort de jeu.

De plus, ces appareils peuvent être utilisés comme des vues additionnelles (écrans supplémentaires) pour favoriser l'immersion dans le jeu vidéo. On dispose ainsi d'un « cloud domestique », sans utiliser la connexion Internet et en gardant un contrôle sur les données. Le logiciel s'appuie sur le réseau domestique du logement, qu'il soit filaire ou sans fils.

### AVANTAGES COMPÉTITIFS

- Utilisation sur toutes plateformes de jeu (Windows, Linux et Mac OS, mais aussi Android et iOS)
- Ne nécessite aucune adaptation des jeux en question, que ce soit de la part du joueur ou de l'éditeur de jeu ou d'application
- Installation sur toutes les plateformes que l'on souhaite mutualiser (ordinateurs, tablettes, smartphones, etc.)
- La communication entre les appareils se fait via le réseau domestique



#### Marchés et applications

**Divertissement** : jeu vidéo, cinéma

**Éducation** : very serious games, modélisation 3D

**Recherche** : simulations graphiques, modélisation de prototypes

**Défense** : simulations



#### Stade de développement

Prototype fonctionnel (TRL 7)



#### Équipe de recherche

Laboratoire Lorrain de Recherche en Informatique et ses Applications (LORIA) - Université de Lorraine



#### Propriété intellectuelle

Logiciel déposé à l'APP le 15/12/2017



#### Partenariat recherché

Licence du logiciel

### CONTACTEZ-NOUS

**Abdelkader GUELLIL**

Chargé de Développement

+33 (0)6 26 61 89 06

✉ [abdelkader.guellil@sayens.fr](mailto:abdelkader.guellil@sayens.fr)