

Si ce message ne s'affiche pas correctement, [veuillez cliquer ici](#).



*Communiqué de presse,
Vendredi 21 octobre*

Route du Rhum Virtuelle

Toujours plus d'expériences sur Virtual Regatta !



Cliquer sur l'image pour la télécharger

Le coup d'envoi de la Route du Rhum - Destination Guadeloupe sera donné le 6 novembre de Saint-Malo pour les 138 skippers en lice sur l'édition 2022, ainsi que pour les centaines de milliers d'eSailors qui participeront à la plus mythique des transatlantiques sur Virtual Regatta Offshore. Pour l'occasion, mais pas que, plusieurs nouveautés ont été lancées cette année. Tour d'horizon.

En 2018, près de 450.000 joueurs avait participé à la Route du Rhum - Destination Guadeloupe sur Virtual Regatta. Cette année, ce chiffre devrait largement être dépassé tant l'engouement des joueurs pour la voile virtuelle ne cesse de croître, comme en témoigne les chiffres records enregistrés sur le dernier Vendée Globe avec plus d'un million de joueurs ! Si comme il y a quatre ans, les joueurs auront le choix entre quatre classes - Ultim, IMOCA, Ocean Fifty et Class40, ils bénéficieront cette année d'un site optimisé et d'un jeu enrichi de nouvelles fonctionnalités.

Un nouveau tutoriel pour faciliter la prise en main du jeu

Lors de chaque évènement majeur, les joueurs sont nombreux à rejoindre la communauté Virtual Regatta. La Route du Rhum - Destination Guadeloupe n'échappera pas à la règle. Pour l'occasion, l'App propose depuis quelques jours un tutoriel facilitant

la prise en main du jeu. « L'objectif est de permettre aux nouveaux joueurs de comprendre rapidement le fonctionnement du jeu, vivre immédiatement l'expérience Virtual Regatta, puis de l'accompagner dans sa progression jusqu'à un niveau plus poussé », indique Tom Gauthier, responsable de Virtual Regatta Offshore. Guidé par Nemo, les joueurs découvrent pas à pas les différents outils comme la programmation de son bateau, le réglage des voiles, etc.... D'autres fonctionnalités seront lancées prochainement dans le tutoriel, pour permettre aux joueurs de se perfectionner.

La gestion de l'énergie du skipper, une nouvelle fonctionnalité

Autre grande nouveauté : la prise en compte de la gestion de l'énergie du skipper, qui permet de vivre une expérience encore plus proche de la réalité. « Cette fonctionnalité, qui n'avait pas été modélisée au départ, est née suite à une discussion entre Loïck Peyron, et Philippe Guigné, le fondateur de Virtual Regatta. Elle sera matérialisée par une barre d'énergie qui se rechargera ou diminuera en fonction des actions menées à bord », souligne Tom Gauthier. « Je joue à Virtual Regatta depuis son lancement, dès le premier Vendée Globe virtuel que j'avais commencé physiquement et fini virtuellement après avoir démâté », raconte Loïck Peyron, qui est devenu le premier skipper à se mesurer réelle à une flotte virtuelle sur la course La Baule - Dakar il y a 12 ans. « Je trouvais qu'il était important que la gestion de l'énergie et la fatigue soit prise en compte pour coller le plus à la réalité. Il faut bien savoir la dépenser et faire les manœuvres au moment, mais aussi dormir, se reposer. C'est sympa que la fonctionnalité ait été ajoutée. Ça va rajouter un peu plus de difficulté au jeu », se réjouit le grand vainqueur de l'édition 2014 de La Route du Rhum.

La Sodebo E-Skipper Academy

En juin dernier, Sodebo et Virtual Regatta lançaient la E-Skipper Academy et annonçait la création d'une course virtuelle sur l'Atlantique Nord. L'objectif : sélectionner le joueur qui participerait à la Route du Rhum - Destination Guadeloupe en tant qu'E-Skipper de Sodebo Ultim 3 et intégrerait le Team Sodebo pour l'occasion. Choisi par un jury suite à sa 3^{ème} place sur la course qualificative, à son parcours et à sa personnalité, Julien Taillefer, alias 'Taillouf-ESF' défendra les couleurs de Sodebo sur la Route du Rhum du Rhum aux côtés de Thomas Coville.

Le « Deep Sea, the iRoboat Challenge », une course de Roboats pilotés par l'IA

Autre nouveauté et pas des moindres : Virtual Regatta et Accenture ont lancé au printemps dernier le « Deep Sea, the iRoboat Challenge », une course de Roboats uniquement pilotés par intelligence artificielle. Initialement réservé aux étudiants, ce défi alliant innovation technologique et gaming avait un objectif : créer le meilleur équipage, développer son Roboat, représenter de la meilleure manière possible son école et prouver ses capacités lors d'une transatlantique virtuelle, contrôlée par l'IA grâce à un travail collaboratif. Ce projet a séduit près de 150 étudiants (55 équipages) issus d'écoles prestigieuses, dont Centrale Paris, Polytechnique, les Ponts et Chaussées, la London School of Economics (LSE), les Arts & Métiers, HEC, l'ESSEC ou encore Télécom Paris, pour un total de 75 équipages. Outre une dotation financière, les premiers équipages à être arrivés de l'autre côté de l'Atlantique participeront à la Route du Rhum - Destination Guadeloupe virtuelle.

Un renforcement des fondations du jeu en cours

Enfin d'un point de vue purement technologique, Virtual Regatta a récemment entrepris de renforcer les fondations du jeu. Un chantier qui va s'étendre sur les mois, voire l'année à venir, afin de garantir la meilleure expérience possible aux joueurs. « *C'est une priorité pour nous d'avoir la meilleure expérience de jeu pour nos joueurs. Nous mettons un accent fort à renforcer et améliorer constamment l'expérience Virtual Regatta. Nous avons commencé un peu avant la Route du Rhum, et ce chantier se poursuivra sur l'année 2023.* », explique Ivan Pavlovic, directeur général adjoint de Virtual Regatta. Virtual Regatta a décidément de beaux jours devant lui

Pour s'inscrire : c'est [ici](#)



Cliquer sur l'image pour voir la vidéo

La Route du Rhum Virtuelle, c'est :

500 000 eSailors attendus
4 classes : Class40, Ocean Fifty, IMOCA et Ultim
4 vainqueurs : un pour chaque classe de bateau

Contact presse

Soazig Guého - +33 6 62 08 75 44 - soazig@palolemcom.com

Pour les journalistes qui souhaitent participer à la Route du Rhum Virtuelle, des codes seront disponibles sur demande auprès de Soazig.

A propos de Virtual Regatta : www.virtualregatta.com

Depuis sa création en 2006 par Philippe Guigné, les jeux de Virtual Regatta connaissent un grand succès. Ils permettent à tous de se confronter aux régatiers du monde physique, ainsi qu'aux passionnés, partout sur terre. Aujourd'hui Virtual Regatta est le partenaire exclusif de *World Sailing* (Fédération

Internationale de Voile) et co-organisateur « eSailing World Championship » et de la « Nations Cup » sur Virtual Regatta Inshore. Virtual Regatta est également le jeu officiel et exclusif de toutes les plus prestigieuses courses à la voile du monde. Le jeu est gratuit et disponible sur ordinateur, mobile et tablette. Avec une communauté de plus de 1 million de joueurs actifs, Virtual Regatta est la plus grande communauté nautique au monde !

Vous recevez ce message car vous êtes inscrit sur notre liste de diffusion.

Confidentialité des données : Conformément au règlement (UE) général sur la protection des données du 27 avril 2016 (RGPD), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant.

Si vous souhaitez vous désinscrire, [veuillez cliquer ici](#).