

QUANTIC DREAM DEVIENT LE PREMIER STUDIO DE JEUX VIDÉO FRANÇAIS ÉQUIPÉ AVEC DOLBY ATMOS®



@ Aurélien Baggerre (Lead Audio) et Julien Braconnier (Lead Tools)

Visionner la vidéo Hot Tech présentant le studio son de Quantic Dream : <https://youtu.be/5v-wYKpArR4>

Après la production de Detroit: Become Human™, le plus récent des jeux emblématiques du studio, et suite à l'arrivée d'une nouvelle génération de consoles de salon, Quantic Dream a souhaité faire évoluer ses infrastructures afin de proposer aux joueurs des expériences de jeu toujours plus riches, immersives et innovantes.

Dans cette optique, Quantic Dream a réinventé intégralement son studio d'enregistrement et de mix, pour se conformer aux exigences d'un système Dolby Atmos 7.1.4. L'ajout de la technologie Dolby Atmos au studio permettra de créer des expériences haut de gamme et sur mesure, tout en s'intégrant totalement aux logiciels populaires du marché tels que Wwise et FMOD. Ces nouvelles installations apportent une grande flexibilité, et ouvrent la possibilité d'enregistrer de multiples sons, du bruitage à la voix-off, ou encore de mixer intégralement n'importe quel type de projet audio en Dolby Atmos.

Dolby Atmos place les sons tout autour des joueurs avec une précision tridimensionnelle, afin qu'ils puissent réagir de manière plus rapide et précise. Les joueurs sont immergés dans une expérience plus intense. La clarté des informations transmises ouvre un nouveau champ des possibles pour les utilisateurs, tant dans le ressenti que l'analyse. Qu'il s'agisse de jouer au casque, sur un téléviseur, une barre de son ou un système home cinéma compatible, l'ajout du Dolby Atmos à l'expérience de jeu offre une immersion audio unique pour les joueurs.

« Nous avons décidé de viser le format le plus innovant et le plus récent sur le marché, le Dolby Atmos nous paraissait donc le meilleur choix pour les années à venir », déclare Aurélien Baggerre, Lead Audio de Quantic Dream. « Le Dolby Atmos ajoute une nouvelle dimension au son et transporte l'auditeur au cœur de l'action, proposant une expérience auditive optimale pour le joueur. »

Javier Foncillias VP Commercial Partnership Europe chez Dolby, ajoute : *« Dolby a une solide expérience en matière de divertissement immersif, que ce soit au cinéma, à la télévision ou dans le domaine de la musique. Alors que le secteur du jeu vidéo continue de croître, les joueurs exigent davantage d'immersion. Ils veulent des expériences premium et extraordinaires. C'est là que Dolby Atmos entre en jeu. »*

La France est l'un des plus grands marchés d'Europe pour les jeux vidéo, avec de nouvelles consoles et des jeux toujours plus réalistes et immersifs. Les technologies Dolby s'imposent comme la norme, tant pour les consommateurs que pour les fabricants et éditeurs de jeux.

À propos de QUANTIC DREAM

Dolby Laboratories (NYSE : DLB) a son siège à San Francisco et dispose de bureaux dans plus de 20 pays dans le monde. Dolby transforme la science de l'image et du son en expériences spectaculaires. Grâce à des recherches et des conceptions novatrices, nous créons des expériences révolutionnaires pour des milliards de personnes dans le monde par le biais d'un écosystème collaboratif s'étendant aux artistes, entreprises et consommateurs. Ces expériences dont le public bénéficie en Dolby Vision, Dolby Atmos, Dolby Cinema, Dolby Voice et Dolby Audio métamorphosent le monde du divertissement et des communications au cinéma, sur la route, à la maison et au travail.

Dolby, Dolby Atmos, Dolby Audio, Dolby Cinema, Dolby Vision, Dolby Voice, et le symbole double D sont des marques de Dolby Laboratories, Inc. aux USA et dans d'autres pays. Les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

À propos de QUANTIC DREAM

Quantic Dream est un studio de création de jeux vidéo indépendant créé en 1997 par David Cage. Le studio s'est spécialisé dans la création d'expériences originales basées sur l'émotion interactive. Quantic Dream établit des ponts entre les médias à travers des collaborations prestigieuses avec des artistes comme David Bowie, Elliot Page, Willem Dafoe, Clancy Brown et Jesse Williams. Les expériences uniques proposées par Heavy Rain™, Beyond: Two Souls™ et Detroit: Become Human™, ont touché des millions de joueurs à travers le monde et remporté plus de 250 récompenses internationales. Ils ont largement contribué à la reconnaissance de la narration interactive dans les jeux vidéo.

Quantic Dream décide de devenir un éditeur indépendant en 2019, pour soutenir la création vidéoludique et les créateurs indépendants proposant des visions singulières et originales auxquels il apporte son expertise, ses moyens de production, le financement nécessaire et l'accès aux marchés internationaux et leurs audiences.

Pour plus d'informations, visitez le site officiel : <http://www.quanticroam.com>

Retrouvez Quantic Dream également sur :

Twitter : [@Quantic_Dream](https://twitter.com/Quantic_Dream)

Instagram : [@QuanticDreamGames](https://www.instagram.com/QuanticDreamGames)

Facebook : [OfficialQuanticDream](https://www.facebook.com/OfficialQuanticDream)

YouTube : [QuanticDreamOfficial](https://www.youtube.com/QuanticDreamOfficial)

Twitch : [quanticroam](https://www.twitch.tv/quanticroam)

Visitez la boutique en ligne officielle : <https://shop.quanticroam.com/>.

Heavy Rain™, Beyond: Two Souls™ and Detroit: Become Human™ ©Sony Interactive Entertainment Europe. Heavy Rain™ is a trademark of Quantic Dream. Beyond: Two Souls™ and Detroit: Become Human™ are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Europe and are used under license.

Quantic Dream and the Quantic Dream logo are trademarks of Quantic Dream SA.

Dolby, Dolby Atmos, Dolby Vision, Dolby Cinema, Dolby.io, and the double-D symbol are among the registered and unregistered trademarks of Dolby Laboratories, Inc. in the United States and/or other countries. Other trademarks remain the property of their respective owners.