



Les joueurs traversent ce qui a autrefois été une piscine olympique sur un radeau à l'équilibre précaire. Leurs armes sont chargées de billes de poudre qui provoquent un nuage de fumée lorsqu'elles atteignent leur cible.

Tellement mieux qu'un jeu vidéo!

LOISIR Une aire de jeu de 30 000 m², des quads, un plan d'eau, et un concept inédit en Suisse qui mêle paintball et jeu vidéo: Cobalt Project ouvre ses portes cette semaine, près de Lausanne.

Textes: Alexandre Haederli
Photos: Dom Smaz/Rezo
alexandre.haederli@lematindimanche.ch

L'homme habillé en noir, casqué et armé d'un fusil surgit de nulle part. Il traverse en courant un pont suspendu entre deux arbres, tentant d'esquiver les rafales de ses adversaires dissimulés en contrebas, dans une tranchée. A quelques mètres de là, un joueur dégoupille un fumigène et se poste en embuscade, accroupi dans un tunnel, lieu de passage hautement

stratégique. Encore plus loin, le combat fait rage au milieu d'une ville reconstituée en miniature. Coups de feu, cris. La tension est perceptible.

De la fumée et des bleus

Bienvenue dans Cobalt Project, à Lutry, près de Lausanne. Un concept inédit en Suisse, quelque part entre le paintball et le jeu vidéo. Ce qui le rend unique? «Le but n'est pas de dégommer ses adversaires, explique le propriétaire, Adrien de Meyer. Pour remporter une partie, chaque équipe doit activer des bornes électroniques disséminées dans l'aire de jeu.» Une fois la balise repérée, le joueur doit s'en approcher discrètement et passer son bracelet à proximité. Il engrange ainsi des points qui lui permettront d'étoffer son arsenal avec un fusil de sniper ou un quad. «En théorie, on peut gagner sans tirer un

EN CHIFFRES

⇒ 20	participants Le nombre minimal de joueurs pour une partie.
⇒ 130	mètres/seconde La vitesse des billes tirées par les armes.
⇒ 100	francs Le prix, par personne, pour une partie de 90 minutes.

seul coup de feu. Et une personne touchée n'est pas nécessairement éliminée.»

Les armes, reliées à une réserve d'air comprimé dans le sac à dos, propulsent les munitions à 130 mètres par seconde. Ici, pas de peinture, mais des billes contenant de la pou-

dre. Lorsqu'elles atteignent leur cible, un nuage de fumée se dégage. L'impact risque de laisser un joli bleu sous la peau du joueur en guise de souvenir. «La peur d'être touché fait partie intégrante du jeu, justifie Adrien de Meyer. Et, lorsqu'ils terminent la partie, les joueurs sont généralement fiers de montrer leurs bleus.»

Ceux qui préfèrent la stratégie au combat s'installent dans la zone démilitarisée, où ils pourront suivre en direct la progression de leurs coéquipiers sur l'écran d'un ordinateur portable et communiquer avec eux par radio.

Une caméra sur le fusil

Cobalt Project se distingue aussi par son gigantisme (l'un des plus grands de Suisse avec 30 000 m² en plein air) et le soin apporté aux détails. Les

équipements ultraréalistes sont directement inspirés de ceux utilisés par le GIGN, le Groupe d'intervention de la gendarmerie française. Casque intégral, gants, genouillères et holster: tout y est. Et, comme la plate-forme est ouverte toute l'année, cet attirail existe en trois versions: la noire pour le beau temps, la blanche pour la neige ainsi qu'une déclinaison complètement étanche pour la pluie. Même les quads se parent de blanc pour l'hiver.

Une partie débute avec un minimum de 20 joueurs. Les tarifs varient entre 100 et 120 francs pour 90 minutes de jeu, en fonction du nombre de joueurs qui s'inscrivent. Et ceux qui voudraient revivre leurs exploits guerriers chez eux peuvent louer une caméra GoPro qui sera fixée sur leur arme. ●

Infos et réservations sur Cobaltproject.com



Au fond du bus, dans la valise rouge est dissimulée une borne électronique. L'équipe qui active le plus de bornes remporte la partie.



Un joueur s'engage dans un tunnel qui relie deux parties de l'aire de jeu. Derrière lui, un fumigène a été allumé.



Dans la zone démilitarisée, les stratèges visualisent la progression de leurs équipiers sur l'ordinateur et leur transmettent des ordres par radio.