


LAZARUS LAUNCHER · POUR LES SALLES VR

# Un seul bouton. Toute votre salle joue.

Le Lazarus Launcher pilote tous vos casques depuis un seul PC à l'accueil. Vous choisissez un jeu, vous appuyez sur Démarrer et tout le groupe joue. Vous ne payez que les minutes réellement jouées.

✓ Support gratuit · ✓ Réponse sous 1 jour ouvré · ✓ Sans abonnement

**3,00 €**
par casque et par heure avec le pack Venue, HT. Sans abonnement ni licence par casque.

**6 %**
de votre recette billetterie va au temps de jeu. Le reste, c'est votre marge.*

**20 heures**
de jeu, et le pack Venue à 999 € HT est déjà rentabilisé.*

| LÀ OÙ PART VOTRE TEMPS AUJOURD'HUI | AVEC LE LAZARUS LAUNCHER |
|---|---|
| Passer sur chaque casque pour chaque groupe | → Un seul bouton lance tous les casques à la fois |
| Fermer une soirée pour installer les mises à jour | → Les mises à jour s'installent seules au démarrage |
| Du nouveau personnel qui demande sans cesse de l'aide | → Une partie d'entraînement sans casques, et une aide sur chaque bouton |
| Payer pour des casques qui restent sur l'étagère | → Vous payez à la minute jouée, par joueur |
| Un deuxième PC pour un deuxième groupe | → Plusieurs groupes à la fois depuis un seul PC |
| Attendre de l'aide quand quelque chose coince | → Support gratuit : réponse sous 1 jour ouvré |

* Exemple de calcul : 25 € par joueur pour une session de 30 minutes, soit 50 € de recette par casque et par heure. Le calcul complet est en page 3.

DÉJÀ JOUÉ AVEC LE LAUNCHER — 1010+ sessions · 1360+ joueurs · 363 heures en VR · depuis mai 2026

CONÇU POUR UN SAMEDI CHARGÉ

# Pourquoi Lazarus ?

Nous animons nous-mêmes des sessions VR avec de vrais groupes. C'est pourquoi tout ce qu'il vous faut en heure de pointe tient sous un seul bouton, et le reste ne vous gêne pas.

1

**Le groupe arrive**

Distribuez les casques. Ils sont déjà prêts dans le launcher.

2

**Choisissez un jeu et un mode**

Par exemple VRSUS Team Deathmatch ou Nockturne Endless Waves.

3

**Appuyez sur Démarrer**

Tous les casques de la session démarrent en même temps.

4

**Le groupe suivant**

Le temps de jeu est compté par joueur, à la minute près.

### Simple pour votre personnel

Qui sait prendre une réservation sait faire tourner la salle. Des aides sur les commandes, un guide derrière le bouton ? et une partie d'entraînement avec des casques simulés.

### Branchez, appuyez sur OUI

Activez le mode développeur, branchez un nouveau casque en USB et appuyez sur OUI. Le launcher configure le Wi-Fi, la connexion sans fil, le nom, les réglages, le lobby et le jeu.

### Plusieurs groupes à la fois

Plusieurs jeux côte à côte depuis un seul PC, chacun avec son groupe, sa salle, son chrono et sa facturation. VRSUS joue un match à la fois par PC.

### Trouve seul les ports libres

Le launcher vérifie ce que le PC utilise déjà, choisit des ports libres et indique à chaque casque où se connecter. Aucun numéro de port à saisir.

### Tout le monde aligné tout seul

Tracez chaque salle une fois. Au démarrage, chaque jeu lit l'aire de jeu de chaque casque et réunit tous les joueurs dans une même arène.

### Mises à jour par Wi-Fi

Jeux et mises à jour arrivent sur les casques par Wi-Fi. Les nouvelles versions se téléchargent seules, un bouton met à jour chaque casque en retard et le launcher se met à jour lui-même.

### En direct sur une TV

Toute TV, tablette ou téléphone sur votre Wi-Fi affiche les scores et le jeu en direct, en vue joueur et en vue du dessus. Vidéo en direct dans tous les jeux.

### Intervenir dans la partie

Depuis l'écran serveur, votre personnel envoie des monstres en plus (Nexus, Nockturne), distribue des armes (Nexus), donne un indice (The Turning) ou choisit le prochain mini-jeu (Partolli).

### Amusant même en solo

VRSUS et Partolli complètent avec des joueurs pilotés par l'ordinateur, et Nockturne et Nexus adaptent leurs monstres à la taille du groupe.

### Pour petits et grands

De tous âges à 16+ : un jeu de fête pour toute la famille, des combats en coop contre des monstres, un shooter PvP et une évasion d'horreur, de 1 à 24 joueurs.

### Toute la salle sur un écran

Vous voyez pour chaque casque le jeu en cours et la batterie, vous arrêtez ou relancez une session depuis l'accueil et voyez le temps de jeu par jeu sur tous vos PC.

### Classements entre salles

Les scores apparaissent sous le nom de votre salle dans des classements partagés. Les groupes ont une raison de revenir.

LE LOBBY

## D'abord s'habituer à la VR, puis le jeu

Pendant que votre équipe prépare le jeu, le groupe s'échauffe dans le lobby : voir ses mains, se regarder dans un miroir, choisir une coiffe, saisir son nom, puis tir à l'arc, tape-taupe et lancer de balle sur un tableau des scores commun. Personne ne passe sa première minute en VR en plein match.





RENTABILITÉ

# Ce que rapporte une heure de jeu

Vous achetez le temps de jeu à l'avance, par packs. Un ember correspond à un joueur pendant une minute, donc 60 embers font un casque pendant une heure. Voici un exemple de calcul avec des prix courants. Sur le site, vous pouvez le refaire avec vos propres chiffres.

### HYPOTHÈSES

| | |
|---|---|
| Nombre de casques | 4 |
| Prix du billet par joueur | 25 € |
| Durée d'une session | 30 minutes |
| Recette par casque et par heure | 50 € |
| Heures réservées par casque et par semaine | env. 19 |

### SUR CHAQUE 50 € DE RECETTE PAR HEURE



3,00 € vont au temps de jeu — 47,00 € restent pour vous

### PAR MOIS, POUR 333 HEURES DE JEU

| | |
|---|---|
| Recette billetterie | 16 650 € |
| Temps de jeu (pack Venue, HT) | − 999 € |
| Ce qui vous reste | 15 651 € |

| PACK | PRIX HT | HEURES DE JEU | PAR CASQUE-HEURE | RENTABILISÉ APRÈS |
|---|---|---|---|---|
| **Taster**<br>une seule fois, pour essayer | 199 € | 44 h | 4,51 € | 4 h |
| **Starter**<br>pour 1 ou 2 casques | 459 € | 122 h | 3,75 € | 10 h |
| **Venue** RECOMMANDÉ<br>un mois pour 4 casques | 999 € | 333 h | 3,00 € | 20 h |
| **Venue+**<br>pour une salle pleine | 1 899 € | 700 h | 2,71 € | 38 h |
| **Chain**<br>pour plusieurs salles | 3 999 € | 1 666 h | 2,40 € | 80 h |

### Sans abonnement

Achetez du temps de jeu quand vous en avez besoin, sans frais mensuels fixes.

### N'expire jamais

Les embers achetés restent sur votre compte : un mois calme ne vous coûte rien.

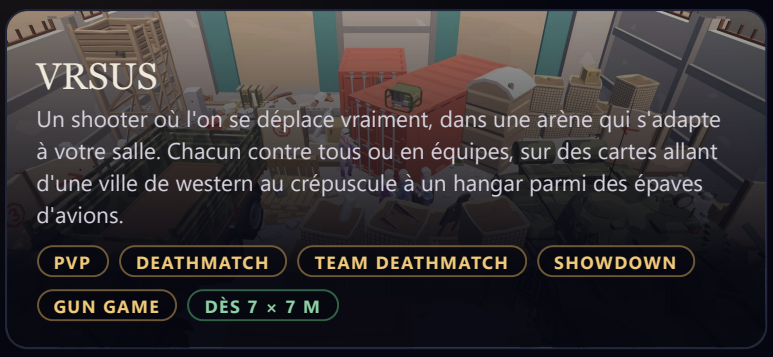
### Une petite part

Les salles consacrent souvent 10 à 12 % de leur recette billetterie au contenu. Avec le pack Venue, c'est 6 %.

Ceci est un exemple de calcul basé sur les hypothèses ci-dessus, pas une garantie. « Rentabilisé après » est le nombre d'heures de jeu à 50 € de recette par casque et par heure. Nous comptons un mois comme 4,33 semaines. Prix en euros, HT.

AU CATALOGUE

# Cinq jeux multijoueurs free-roam



## VRSUS

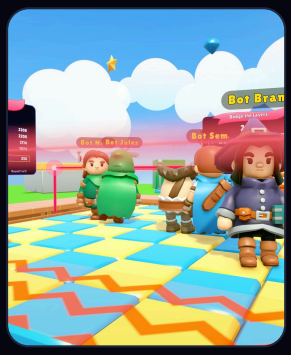
Un shooter où l'on se déplace vraiment, dans une arène qui s'adapte à votre salle. Chacun contre tous ou en équipes, sur des cartes allant d'une ville de western au crépuscule à un hangar parmi des épaves d'avions.

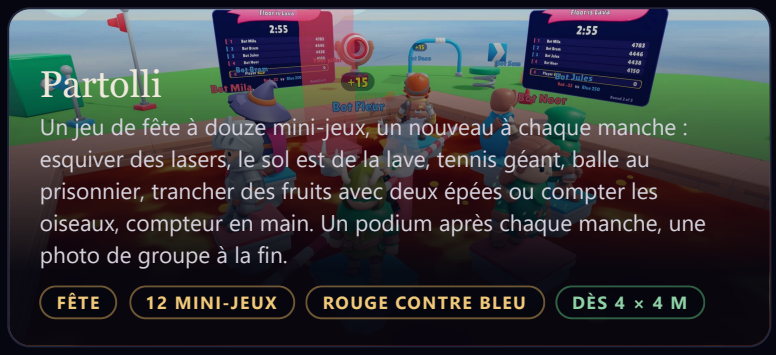
PVP · DEATHMATCH · TEAM DEATHMATCH · SHOWDOWN · GUN GAME · DÈS 7 × 7 M







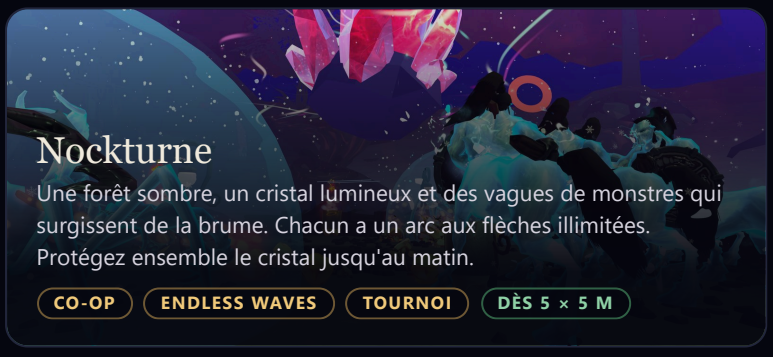




## Partolli

Un jeu de fête à douze mini-jeux, un nouveau à chaque manche : esquiver des lasers, le sol est de la lave, tennis géant, balle au prisonnier, trancher des fruits avec deux épées ou compter les oiseaux, compteur en main. Un podium après chaque manche, une photo de groupe à la fin.

FÊTE · 12 MINI-JEUX · ROUGE CONTRE BLEU · DÈS 4 × 4 M



## Nockturne

Une forêt sombre, un cristal lumineux et des vagues de monstres qui surgissent de la brume. Chacun a un arc aux flèches illimitées. Protégez ensemble le cristal jusqu'au matin.

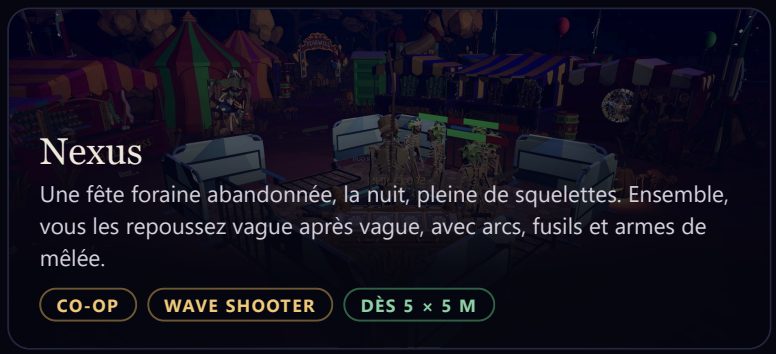
CO-OP · ENDLESS WAVES · TOURNOI · DÈS 5 × 5 M









## Nexus

Une fête foraine abandonnée, la nuit, pleine de squelettes. Ensemble, vous les repoussez vague après vague, avec arcs, fusils et armes de mêlée.

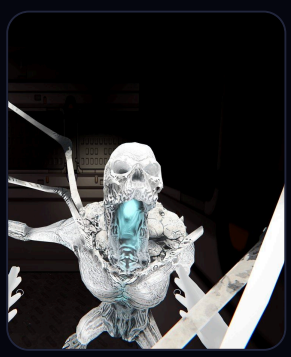
CO-OP · WAVE SHOOTER · DÈS 5 × 5 M

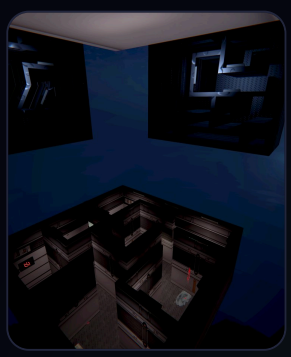


## The Turning

Un jeu d'horreur et d'énigmes. Vous traversez des labyrinthes, poursuivis par un monstre. Arriverez-vous à vous échapper à temps ?

HORREUR · ÉNIGMES · ESCAPE · DÈS 7 × 7 M





EN UN COUP D'ŒIL

# Un jeu pour chaque groupe

| JEU | GENRE | JOUEURS | ÂGE | AIRE DE JEU DÈS |
|---|---|---|---|---|
| VRSUS | Shooter PvP en arène | 1-24 | 12+ | 7 × 7 m |
| Partolli | Jeu de fête à mini-jeux | 1-24 | Tous âges | 4 × 4 m<br>s'agrandit avec votre salle |
| Nockturne | Défense en coop, à l'arc | 1-10 | 8+ | 5 × 5 m |
| Nexus | Wave shooter en coop | 1-10 | 8+ | 5 × 5 m |
| The Turning | Horreur, énigmes et évasion | 1-5 | 16+ | 7 × 7 m |

COMMENT SE PASSE LA DÉMO

## De la clé démo à votre premier groupe

1. **Nous vous envoyons une clé démo.** Elle vous donne 14 jours de jeu gratuit, avec tous les jeux.
2. **Téléchargez le launcher** sur le PC de l'accueil et connectez-vous. L'installation guidée vous accompagne pas à pas : salle, Wi-Fi, casques et aire de jeu.
3. **Choisissez un jeu et appuyez sur Démarrer.** Vous préférez être accompagné ? Nous installons avec vous à distance.

CE QU'IL VOUS FAUT

## Vous l'avez sans doute déjà

- ✓ Des casques Meta Quest ou Pico avec le mode développeur activé
- ✓ Un PC sous Windows 10 ou 11 à l'accueil
- ✓ Un réseau Wi-Fi en 5 GHz
- ✓ Une aire de jeu dégagée dès 4 × 4 m, 7 × 7 m pour tous les jeux

## S'intègre à votre installation actuelle

- ✓ Fonctionne avec vos propres casques Meta Quest et Pico
- ✓ Testé à côté d'autres launchers VR connus, sans conflit
- ✓ Installation guidée d'environ une heure
- ✓ Tourne sur un PC ordinaire sous Windows 10 ou 11
- ✓ Rien à jeter ni à reconstruire
- ✓ Vous préférez être accompagné ? Nous installons avec vous à distance

### Support gratuit

Un blocage ? L'aide ne vous coûte rien, pendant la démo comme après.

### Réponse sous 1 jour ouvré

Nous revenons vers vous sous un jour ouvré, par mail ou par téléphone.

### Installation ensemble

Appelez-nous ou écrivez-nous, et nous faisons l'installation avec vous.

## Essayez gratuitement pendant 14 jours

Répondez à ce mail ou appelez-nous. Nous revenons vers vous sous un jour ouvré, nous vous envoyons une clé démo et nous vous aidons à l'installer.

**Arjan Peeters**
Lazarus Studios, Leiden
+31 6 82 07 23 41
calendly.com/arjano97/lazarus
arcade-launcher.vercel.app/start?lang=fr