



**Vous téléphoniez ? Eh bien,
jouez maintenant !**



Entre deux appels, pourquoi ne pas jouer sur votre téléphone portable ? Les jeux se perfectionnent et pourraient bien finir par rivaliser avec ceux des consoles. Une sorte de Game Boy en ligne. Mais gare à la facture !

Le téléphone portable va-t-il se transformer en console de jeu ? Dans son nouveau pack "Les uns... les autres", en vente depuis le 26 mars dernier, SFR propose en effet trois jeux : un pendu, un mini jackpot et un quizz. De quoi s'occuper dans les embouteillages ou en attendant son train ! Le quizz, en particulier, marque une ère nouvelle dans le monde des jeux sur mobiles. Car, ici, les questions ne sont pas stockées dans la mémoire de l'appareil mais téléchargées depuis un serveur spécifique. Une vraie nouveauté. En pratique, tout va très vite ; dès qu'on a sélectionné le quizz, une série de trois questions s'affichent sur l'écran. "Où se trouve la petite Venise verte ?" ou "La date de naissance de Charles de Gaulle ?" etc. Au total, près de 2 000 questions sont disponibles dans trois domaines : culture générale, histoire et géographie, science. Pour chaque question, on choisit entre trois réponses. Si l'on réussit à répondre sans faute aux trois questions, on gagne des bonus : des "pièces d'or" à échanger contre des cadeaux.

Jouer ou être joint, il faut choisir

Mais revers de la médaille, chaque accès au jeu coûtant deux francs, les joueurs risquent avant tout de gagner... une facture de téléphone salée. Le quizz est donc à consommer avec modération, surtout qu'il présente un autre inconvénient : pendant que l'on joue, impossible d'être joint. Un comble pour un téléphone... Les jeux sur les mobiles sont, malgré tout, appelés à se multiplier. D'ici à la fin de l'année, un nouveau devrait apparaître. Son nom : Spirit (esprit en français). Conçu par une jeune société française, In-Fusio, Spirit sera le premier jeu de combat virtuel, accessible depuis n'importe quel point du monde. Le principe, très innovant, reprend celui des jeux de rôle. Le joueur commence par demander à son opérateur de

lui générer en quelques secondes un personnage, un "spirit", qui dispose d'aptitudes à l'attaque et à la défense, ainsi que de pouvoirs magiques.

Pour gagner des points d'énergie, le joueur doit faire méditer son personnage. Un appel vers le serveur et il gagne quelques points de défense ou d'attaque. Une fois qu'il est suffisamment aguerri, l'esprit du joueur est prêt à affronter les autres concurrents. Lorsqu'on sélectionne l'option "jeu", le serveur indique le nombre de personnes présentes au moment de la connexion. Le joueur sélectionne alors un adversaire et se mesure à lui, en lui envoyant des sorts tout en parant ses coups. On est évidemment loin, sur son minuscule écran à cristaux liquides, des effets spéciaux qui font rage dans les jeux de combats conçus pour console ou ordinateur.

Adversaires à l'autre bout du monde

Ici, ce sont simplement des messages et des petites animations qui permettent de suivre le combat. Spirit reste pourtant impressionnant ; tout se déroule en temps réel et il est possible d'affronter des adversaires à l'autre bout du monde. Au fur et à mesure des victoires, le joueur acquiert des points et son personnage devient ainsi de plus en plus puissant.

"Après la bagarre, on peut aussi échanger son adresse e-mail et son numéro de portable", précise Gilles Raymond, l'un des deux fondateurs d'In-Fusio. Petit à petit, d'autres jeux pourraient être développés. Pour Gilles Raymond, "l'affichage des écrans des portables devrait s'améliorer et élargir les possibilités. On devrait bientôt pouvoir créer des Space Invaders et des jeux plus compliqués". Parmi les projets, on trouve par exemple un jeu de labyrinthe directement intégré à la mémoire du portable. "Ce sera un peu comme sur une console de jeu, sauf qu'avec les portables, l'apparition des monstres ou des bonus sera imprévisible, puisqu'ils seront téléchargés en direct".

On pourra quand même téléphoner de temps en temps ?

Didier Forray