

LE MAG... DÉFRICHEUR

JEUX EN 3D

LES MOBILES ENGAGENT LA PARTIE



Et si les jeux sortaient de l'écran ? S'ils nous permettaient de découvrir une autre réalité via le capteur photo de notre téléphone portable ? C'est l'objectif d'Int13, qui lancera bientôt un jeu d'un nouveau genre sur mobiles.



La "réalité augmentée", ce n'est pas la première fois qu'on en parle, à SVM, nous vous avons notamment présenté la société française Total Immersion, leader dans cette technologie (voir SVM n° 271, page 72). Elle consiste, en résumé, à combiner des objets 3D à la réalité, par le biais d'un appareil photo ou d'une webcam. C'est la techno de Total Immersion qui anime notamment l'attraction "Les animaux du futur" que le Futuroscope a lancée l'année dernière et largement améliorée cette année. Figurez-vous que Total Immersion vient d'investir un marché tout nouveau pour elle : le jeu. C'est Topps, un concurrent de Panini, connu outre-Atlantique pour ses cartes à collectionner, qui lui a demandé de l'aide... Car à l'heure des jeux vidéo, les cartes à collectionner, ça ne se vend plus très bien. Alors, pourquoi ne pas mélanger les deux ? Les cartes de la série 3D Live de Topps offrent

ainsi au collectionneur l'opportunité de voir son joueur de baseball en 3D, en téléchargeant un plug-in pour son navigateur et en pointant sa webcam sur la carte. Un mini-jeu - simpliste - est attaché à chaque joueur virtuel. Mais, à vrai dire, c'est plutôt sur les appareils mobiles que la réalité augmentée pourrait bientôt percer. Et pour cause, ils embarquent tout le matériel nécessaire, soit un écran et un capteur photo pour jouer directement. Et on constate depuis quelques mois que le nombre de démos se multiplie.

C'est encore une société française

qui se démarque sur ce marché : Int13. Cette jeune entreprise devrait en effet lancer cet été l'un des tout premiers jeux en réalité augmentée pour mobiles, Kweekies. Le principe, proche du Tamagotchi, consiste à élever un Kweeko, une créature venue d'une autre dimension dont vous devez vous occuper en lui donnant à manger puis en l'entraînant au combat, avant de lui faire affronter des Kweekies d'autres joueurs. Avant de jouer, il vous faudra un imprimé marqueur, similaire à un code-barres, à disposer sur l'aire de jeux que vous aurez choisie. Et là, en quelques millisecondes, la magie opère : l'application fera apparaître une bestiole sur votre bureau, par le biais du capteur

La 3D s'immerge partout

• **LA RÉALITÉ AUGMENTÉE EST LOIN D'ÊTRE CANTONNÉE** au jeu et rien que sur mobiles, les idées d'applications foisonnent. Wikitude, de Mobilizy, est à ce titre impressionnant : voilà un guide touristique pour smartphones sous Android qui combine boussole, GPS et réalité augmentée. Vous voulez en savoir plus sur le monument qui se trouve devant vous, pointez-le en mode "cam" et vous obtiendrez alors des informations en surimpression sur l'écran. Lastminute a également lancé une application pour Android baptisée Nru qui vous indique de la même façon les restaurants, musées et autres points d'intérêt autour de vous. Nokia teste en ce moment "Point and Go", qui



n'est pas à proprement parler de la réalité augmentée mais qui utilise l'appareil photo de votre téléphone. Cette application vous permet de scanner des codes-barres ou de pointer vers une affiche et de télécharger ensuite des informations relatives sur internet.

photo du téléphone. Rapprochez votre mobile, déplacez-le et vous pourrez observer votre créature sous tous les angles, lui lancer des objets à la figure et la nourrir.

Au fait, pourquoi un marqueur ?

"Nous pensons que la réalité augmentée mobile sans marqueur ne sera pas mûre avant quelques années; l'utilisation d'un marqueur nous semble être le meilleur moyen de garantir une robustesse et des performances suffisantes pour que la technologie se fasse un peu oublier", commentent Stéphane Cocquereaumont et France Quiqueré, cofondateurs de la société Int13 et responsables du projet. "Le confort de jeu n'est pas le même sur tous les appareils, le capteur d'un N95 de Nokia, qui est stabilisé et très net, présente un avantage indéniable sur celui de l'iPhone. En revanche, l'écran tactile de l'iPhone rend l'expérience de jeu plus agréable."

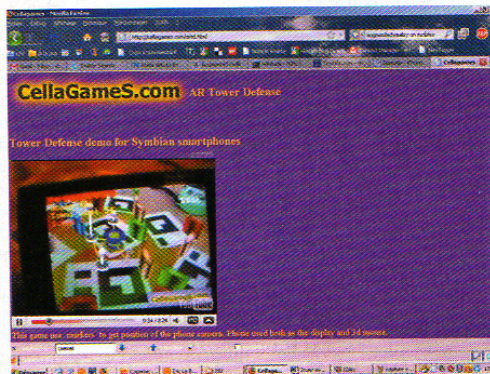
Int13 s'est donné les moyens pour réaliser ce jeu : après avoir essayé la version mobile ARToolKit, la plus employée des bibliothèques de programmes dédiées à la réalité augmentée, l'équipe n'était que moyennement satisfaite. "Nous avons décidé de repartir de zéro et de créer notre propre bibliothèque pour la réalité augmentée, ARWiz. Son principal avantage est qu'elle ne prend qu'une petite poignée de millisecondes pour faire le travail qui lui est demandé là où les technos concurrentes prennent de dix à cinquante fois plus de temps." Ce qui est effectivement crucial pour que le suivi vidéo fonctionne correctement sans jamais perdre le signal du marqueur, sous peine de frustrer le

PHOTOS: DR

LE CONFORT DE JEU N'EST PAS LE MÊME SUR TOUS LES MOBILES. AVANTAGE AU N95 DE NOKIA ET À L'IPHONE D'APPLE.

joueur, qui n'y reviendra sans doute pas. Si les téléphones sont des plates-formes pratiques pour la réalité augmentée, la nouvelle console de Nintendo a également séduit nos développeurs. Et pour cause, elle embarque une caméra. Kweekies sera donc aussi porté sur la DSi: "La DSi est beaucoup plus puissante que ce que l'on croit, c'est une machine très bien pensée dont l'architecture permet d'éviter les lourdeurs et gâchis de performances que l'on observe sur les smartphones." Le prochain projet d'Int13 : un jeu de billard... en réalité augmentée! • **Éric Le Boulout**

Pour essayer la réalité augmentée



Ne vous attendez pas à des graphismes impressionnants, mais les jeux de CellaGames vous permettront de tester la réalité augmentée sur votre mobile Symbian, notamment le N95. www.cellagames.com



Pour voir toutes les vidéos de Kweekies et découvrir la réalité augmentée en vidéo, rendez-vous sur le site www.mobile-augmented-reality.com. Pour une démonstration d'ARToolKit sur votre iPhone : <http://tinyurl.com/6lx4ud>.

