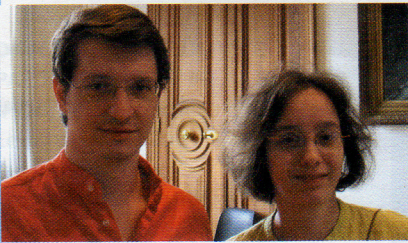


“LA NINTENDO DS EST MOINS PUISSANTE”



STÉPHANE COCQUEREAUMONT ET FRANCE QUIQUERÉ, CRÉATEURS DE CRAZY KART 2.

Les développeurs de *Crazy Kart 2* devraient présenter ce jeu pour iPhone en juin. Leur start-up, int13, à l'origine de titres pour Windows Mobile, est installée dans l'incubateur d'entreprises de l'école Télécom SudParis.

👄 Pourquoi développer un jeu pour l'iPhone, et pourquoi un jeu de kart ?

STÉPHANE COCQUEREAUMONT ET FRANCE QUIQUERÉ — D'abord, cette plate-forme est très attrayante à plus d'un titre. Le mode de distribution permet de ne pas passer par la case opérateur, un intermédiaire souvent trop gourmand. Chaque petit studio de développement peut être éditeur sur iPhone, ce qui n'est pas toujours le cas dans le jeu vidéo mobile. L'homogénéité du parc évite aussi la phase de tests, peu amusante et coûteuse. Enfin, la cible est très réactive, technophile et ouverte aux nouveaux usages du téléphone. Quant au choix de développer un jeu de kart, c'est que nous essayons de créer des titres auxquels nous aimerions jouer : un esprit fun, une immersion immédiate où il n'est pas nécessaire de passer des heures sur le téléphone pour s'amuser. C'est un projet plus difficile que la plupart des jeux pour smartphone... mais c'est bien plus amusant à réaliser qu'un Sudoku.

👄 Le mode de distribution via iTunes vous convient-il ?

S. C. ET F. Q. — C'est tout simplement le meilleur système de distribution sur plate-forme mobile jamais proposé. Le fait de ne pas avoir à se rendre sur un site WAP douteux, à la navigation peu ergonomique, pour acheter un jeu sélectionné par l'opérateur est appréciable pour l'utilisateur et pour le développeur. Depuis toujours, nous pensons que le moyen idéal de distribution consiste en un logiciel préinstallé sur le mobile, permettant l'achat et le téléchargement de programmes très simplement. C'est presque une lapalissade, mais à chaque fois que ça a été imaginé, les opérateurs ont freiné des quatre fers.

👄 Le modèle économique (30 % des revenus reviennent à Apple) est-il intéressant pour vous ?

Il s'agit effectivement d'un accord séduisant si on le compare à ce qui se fait ailleurs. C'est un juste rééquilibrage qui aurait dû être initié plus tôt par Nokia ou Microsoft. Ils ont encouragé des sites tiers à s'occuper de la distribution de contenu. On assiste maintenant à une asphyxie du marché par des intermédiaires trop gourmands. Handango, le leader aux États-Unis, retient 50 % des bénéfices générés, avec une qualité de service minimale. Concernant les accords avec les opérateurs, c'est encore pire.

👄 Et la qualité des jeux sur iPhone par rapport à ceux sur consoles ?

S. C. ET F. Q. — La Nintendo DS est moins puissante, mais bénéficie d'une puce graphique particulièrement adaptée aux jeux vidéo. Nous devons pouvoir réaliser des titres proches des meilleurs jeux DS, mais pas aussi fins graphiquement que sur la Sony PSP. De plus, les moyens des studios de développement mobiles ne sont pas les mêmes que sur console, en raison d'un parc de machines bien inférieur : 65 millions de DS ont été vendues dans le monde et un nombre de jeux par console très élevé par rapport aux smartphones. Les utilisateurs d'iPhone attendront certainement quelques bons mois avant de se voir proposer des titres se rapprochant d'une qualité console, tant techniquement qu'au niveau de la profondeur de jeu.

Propos recueillis par Corentin Orsini



LES JEUX VIDÉO ONT AUSSI LEUR FLAMME

À L'OCCASION DES WORLD CYBER GAMES 2008, dont la finale aura lieu à Cologne en novembre, un relais de flamme virtuelle est organisé sur le web. Celle-ci passe par dix villes dans le monde, dont Paris en juin, avant de finir à Cologne en août. C'est le Français Michael Zanatta, vainqueur en 2007 à Seattle, qui tiendra virtuellement le flambeau. Une chose est sûre, cette flamme-là devrait susciter moins de heurts que la vraie! ● C. O.

