



Explosion des jeux vidéo sur mobiles

Plus que la musique ou la télévision, les jeux vidéos pourraient être le service phare du téléphone portable de demain

Les jeux vidéo partent à l'assaut du téléphone mobile

TÉLÉCOMS

Orange mise gros sur ce créneau grâce auquel il compte séduire tant les adolescents accros de Lara Croft que les seniors fans de sudoku.

PLUS que la musique ou la télévision, les jeux vidéo pourraient être le service phare du téléphone mobile de demain. Le marché est en tel essor que la Coupe du monde des jeux vidéo, qui s'est déroulée cette année à Paris-Bercy, a créé pour la première fois une catégorie « jeux vidéo sur mobile ». Le trophée, organisé par Orange, a été remporté par un jeune Sud-Africain de 22 ans.

Exit les petits jeux, assez pauvres et très limités, pré-installés d'office sur tous les téléphones mobiles, à l'instar de Snake ou Tetris. Les abonnés peuvent désormais télécharger pour quelques euros (entre 3 et 7 euros l'unité) des jeux sophistiqués, inspirés des meilleures versions pour ordinateur ou console : des Sims à Lara Croft en passant par les courses de voitures, le sport, l'aventure, la concentration...

Les graphiques sont adaptés à la petite taille de l'écran du téléphone mobile, et les parties sont prévues pour être plus courtes que sur un ordinateur, afin de durer le temps d'un transport en bus ou d'une attente dans une file de cinéma. L'amélioration des débits, avec

l'arrivée de la troisième génération et de la norme ultra haut débit HS-DPA, permet de télécharger des jeux de plus en plus lourds sur le portable. Surtout, elle ouvre la voie aux jeux multijoueurs en réseau en temps réel. Enfin, les nouvelles familles de terminaux, équipés notamment de microprocesseurs 3D, sont particulièrement adaptées à l'univers du jeu.

Sans compter que, début 2007, une vraie révolution est annoncée avec l'arrivée des premiers jeux multiplateformes : une partie commencée sur ordinateur pourra être poursuivie sur le mobile, reprise sur une console et ainsi de suite.

Tous les opérateurs de téléphone mobile fourbissent leurs armes pour profiter de ce nouveau marché. Les jeux vidéo, qu'ils soient sur micro-ordinateurs, sur consoles ou sur mobiles, ont généré en 2005 une manne de 9,2 milliards d'euros en Europe. Les jeux sur mobile représentent le segment le plus dynamique : « D'ici à 2010, ce marché devrait doubler ou tripler, explique Jean-Noël Tronc, directeur de la stratégie d'Orange France. En 2006, les jeux ont progressé de 28% sur console, ils ont reculé de 1% sur ordinateur mais enregistré une croissance de 60% sur le téléphone mobile, et devraient encore progresser de 50% en 2007. »

Un marché encore ouvert

Durant la période 2005-2010, le téléchargement de jeux vidéo sur mobile devrait croître de 35%, soit

autant que la vidéo, plus que la musique (+25%) et que les sonneries (+7%). Aujourd'hui, parmi les divertissements téléchargés par les Français sur leur mobile, les jeux arrivent d'ores et déjà en deuxième position derrière les logos et sonneries.

« Les jeux sont la face immergée de l'iceberg du divertissement sur mobile. Ils vont exploser dans les années à venir. Orange a bien l'intention de prendre le leadership sur ce marché qui, contrairement à la musique ou la vidéo, reste encore très ouvert », explique Jean-Noël Tronc. Chez Orange, l'objectif est de passer de 1 à 5 millions de joueurs sur mobile dans les quatre prochaines années.

C'est aussi une bonne nouvelle pour les éditeurs de jeux, du français Gameloft, filiale d'Ubisoft, à Electronic Arts Mobile : ils trouvent via le mobile un nouveau canal de distribution et un nouveau public, alors que les coûts de production d'un jeu vidéo, désormais équivalents à ceux d'un long métrage hollywoodien, sont de plus en plus lourds à amortir. Sans compter que les annonceurs publicitaires commencent à manifester leur intérêt à figurer dans les jeux comme ils le font déjà dans les films. D'autant que le public se démocratise : si le monde du jeu vidéo traditionnel reste très masculin, 46% des joueurs sur téléphone mobile sont des femmes !

MARIE-CÉCILE RENAULT



ESSOR. La Coupe du monde des jeux vidéo, qui s'est tenue cette année à Paris-Bercy, a créé une catégorie « jeux vidéo sur mobile ». DR

Top 10 des jeux téléchargés sur mobiles Orange (mai 2006)	
1 Mission Impossible 3 (Gameloft)	6 Sonic (Glu)
2 Kochonland (Kaolink)	7 Tetris (EA)
3 Asterix et les Vikings (In Fusio)	8 2006 Real Football (Gameloft)
4 Moto Racing Fever (Digital Chocolate)	9 Roland Garros (Namco)
5 Platinum Sudoku (Gameloft)	10 Motocross (Iplay) FMX II

Source : Orange