



Les performances de la deuxième génération

Je téléphone, donc je joue. L'adage est un peu curieux pourtant, le jeu est une application qui fera très sensiblement évoluer l'usage du téléphone portable. Aujourd'hui, tous les mobiles – ou presque – en proposent. Installés dans la mémoire de la machine, ils sont, il est vrai, incapables de rivaliser d'intérêt avec la moindre Game Boy, mais déjà, les premiers utilisateurs du WAP ont découvert autre chose : le jeu en ligne. Les graphismes restent sommaires et la lenteur des échanges en a fait reculer plus d'un.

Pourtant, une évolution majeure se dessine : le GPRS, General Packet Radio Service. Un système qui n'a pas fait autant de bruit que l'UMTS [Universal Mobile Telecommunication System, ndlr], mais qui verra le jour bien avant. Contrairement au « très futur » UMTS, le déploiement du GPRS ne requiert qu'une modification du réseau actuel. On attend les premières offres en France pour le deuxième semestre 2001.

Or le GPRS est taillé pour le jeu ! Tout d'abord, il est rapide. Deux fois plus qu'un modem téléphonique actuel. La vitesse de transmission est fournie par un savant calcul, où sont pris en compte, entre autres, les caractéristiques du terminal, la stratégie de l'opérateur en termes de qualité de service, l'environnement (zone urbaine ou rurale)

Gilles Raymond,
CEO et cofondateur de Infusio, spécialiste du jeu vidéo embarqué.

et même la vitesse de déplacement de l'utilisateur (train, voiture...) ! Grâce à ces performances, toutes les applications sont envisageables y compris, et surtout, les jeux à plusieurs en temps réel.

Autre atout de taille : la facturation ne sera plus fonction du temps passé en ligne mais du volume d'informations échangé. L'utilisateur ne paye que ce qu'il consomme. Et ne voit pas son forfait fondre comme neige au soleil lorsqu'il joue. Jeux de rôle, de gestion, de stratégie et de bat, etc. Les seules limites semblent dès lors tenir à la taille des écrans, mais ceux-ci, petit à petit, s'agrandissent et passent à la couleur. Pour finir, chaque utilisateur sera en permanence relié au réseau GPRS sans être pour autant en communication. Il suffira de laisser son combiné allumé pour qu'un éditeur de jeux, comme Infusio, soit en mesure d'envoyer à ses clients le nouveau décor ou le dernier personnage créé pour leur jeu favori. Car le GPRS autorise la transmission d'un volume d'informations ou encore de données sans commune mesure avec les réseaux GSM actuels.

Toutefois, les éditeurs de jeux demeurent encore tributaires de la stratégie des opérateurs de télécommunications. En effet, la pérennité des investissements consentis ne sera assurée qu'à une seule condition : obtenir, dans les meilleurs délais, une norme GPRS mondialisée. ♦

“ Le GPRS autorise la transmission d'un volume d'informations sans commune mesure avec le GSM. ”