

Plusieurs milliers de personnes pourront interagir dans le jeu en ligne de Komodo

Internet Le monde virtuel proposé par la start-up valaisanne Komodo sera constitué d'îles tropicales. Chaque internaute connecté se transformera en pompier qui aura pour mission de surveiller des oléoducs

Ghislain Bloch

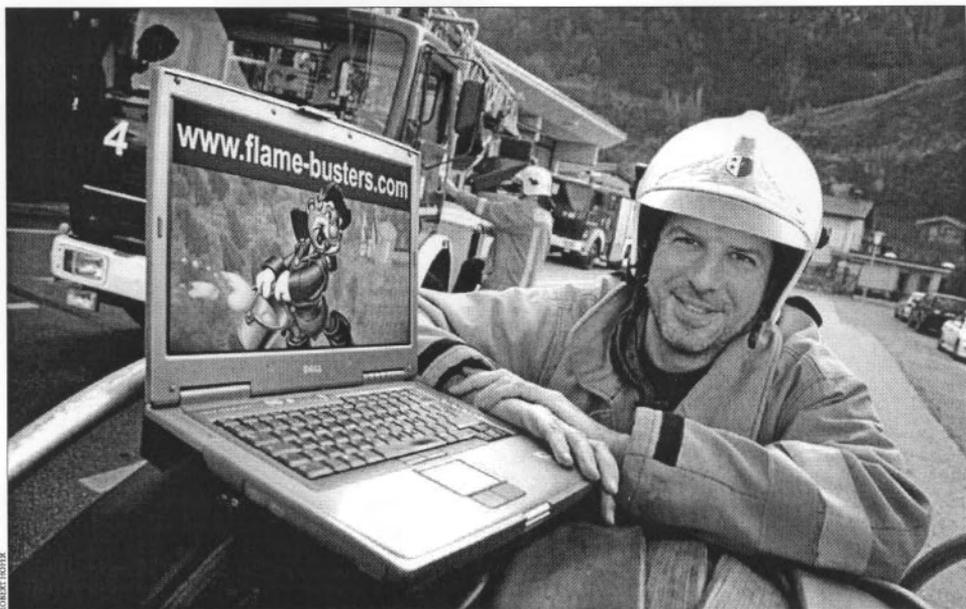
Certains ignorent l'existence même des jeux massivement en ligne. Les adeptes sont pourtant nombreux. L'exemple le plus éloquent est incarné par World of Warcraft, un jeu qui réunit 3,5 millions d'adeptes à travers le monde. La plupart de ces passionnés, qui se réunissent plusieurs heures par semaine dans un univers irréel, se transforment pour l'occasion en Elfes, Orcs, Paladins ou Druides.

Le succès de World of Warcraft a montré que les jeux en ligne disposaient d'un vrai modèle économique: près de quatre millions de joueurs payant un abonnement d'environ 180 francs par an. D'ici à quatre ans, les jeux vidéo en ligne pourraient représenter un quart du marché mondial des jeux vidéo dont le chiffre d'affaires avoisine les 38 milliards de francs.

Contrairement à la France, aux Etats-Unis ou au Japon, l'industrie suisse du jeu vidéo est quasiment inexistante. Seul Olivier Morgan, directeur de la start-up Komodo, poursuit son objectif inlassablement: lancer un jeu, dénommé One Online, qui réunit plusieurs milliers de personnes. Il y croit fermement depuis janvier 2001 et a déjà levé 1,5 million de francs pour développer un prototype.

En attendant 30 millions de francs supplémentaires pour finaliser son projet, la société Komodo, établie dans la technopole de Sierre, va lancer à la fin du mois un autre jeu massivement en ligne: Flame-Busters. Celui-ci s'adressera à un public plus large, à savoir des personnes souhaitant jouer en ligne sans pour autant y consacrer plusieurs heures par semaine.

«Flame-Busters, dont la partie dure 10 à 15 minutes, contient la même complexité technologique qu'un jeu comme World of Warcraft mais le contenu est différent», explique Olivier Morgan, un ingénieur en micro-



Olivier Morgan. Le directeur de la start-up Komodo veut proposer à l'internaute de synchroniser sa stratégie de jeu avec les autres pompiers virtuels connectés. SION, 23 NOVEMBRE 2005

technique de l'Ecole polytechnique fédérale de Lausanne qui a travaillé chez Lysis et Silicon Graphics. Ce monde virtuel est constitué d'îles tropicales. Chaque internaute connecté se transformera en pompier qui aura pour mission de surveiller des oléoducs. Il devra synchroniser sa stratégie avec les autres pompiers de l'archipel, circonscrire les feux au plus vite et sauver l'environnement.

Flame-Busters pourra être téléchargé gratuitement sur Internet. Puis, le joueur devra payer 3,5 dollars par mois. «J'espère enregistrer un minimum de 30 000 souscriptions, no-

te Olivier Morgan. «Le marché n'est pas saturé, estime-t-il. Nous sommes loin de 80% de connexion haut débit dans les foyers. Les adolescents vieillissent et continuent de jouer alors que de plus jeunes consommateurs arrivent sur le marché.

Komodo lancera Flame-Busters de façon indépendante. Pourtant, pour accroître sa visibilité et son potentiel de vente, le soutien d'un éditeur, à l'exemple du français Ubisoft, de l'américain Electronic Arts ou du japonais Konami, est souvent incontournable. Ce sont ces acteurs qui, fréquemment, amènent les fonds

nécessaires au développement de ces jeux en ligne.

«Nous sommes en contact avec un fonds allemand pour lever les 30 millions de francs destinés à One Online, note Olivier Morgan. En Suisse, il n'y a pas de culture du jeu et du divertissement. L'arrivée de l'éditeur Electronic Arts à Genève donnera peut-être une impulsion au métier.»

One Online, c'est un pas technologique supplémentaire dans l'univers des jeux en ligne. Des personnages, conçus par le dessinateur belge de BD Didier Crisse, entreprendront des voyages de découverte, construiront

des villes, et se livreront à des combats. Leur apparence se modifiera en fonction de leur mode de vie et du temps qui passe. Pour la première fois, les participants communiqueront oralement et en temps réel, par casque et micro interposés. Cette nouvelle technologie, développée en collaboration avec l'Institut Dalle Molle d'intelligence artificielle à Martigny et l'Ecole polytechnique fédérale de Zurich, a donné naissance à une autre start-up: Voice Infinity. Celle-ci va commercialiser cette technologie pour d'autres applications, à l'exemple de la téléphonie.