

myfun le mot de la fin

L'iPad, à peine sorti, n'en finit pas de surprendre par l'ambivalence de ses usages. Et si le jeu de société, à qui le jeu vidéo a probablement fait un peu de tort, retrouvait un second souffle grâce aux tablettes numériques ? **ÉRIC SENABRE**

Du carton au silicone



L'iPad n'est sans doute pas sorti depuis assez longtemps pour que l'on puisse évaluer avec le recul nécessaire la palette d'usages et d'applications qu'il offre, ou offrira à terme. Actuellement, certains aiment à y voir un « gros iPhone », mais de toute évidence, le terme est très mal choisi. L'iPad n'est pas un objet que l'on porte à l'oreille ; plus volontiers, on le posera sur une table, à la rigueur sur ses genoux. Transformer l'iPad en magazine numérique, on en parle depuis sa sortie, et entre les déclinaisons numériques du Monde.fr ou de Paris Match, on a vu de quel bois se chauffait la tablette d'Apple. Mais les « médias papier » ne sont pas les seuls à pouvoir être avantageusement remplacés par l'électronique. L'iPad a également son mot à dire dans le monde du jeu de plateau, qui jusqu'alors ne jurait que par le carton, les pièces prédécoupées et les supports en plastique. Certes, cela fait longtemps que des wargames existent sur console ou ordinateur. Mais avec l'iPad, on entre dans une ère nouvelle, en permettant au joueur d'interagir avec son plateau de jeu numérique comme on le ferait avec un véritable plateau de jeu. Certains ne s'y sont pas trompés, à l'instar des Franco-Américains de Days of Wonder. Cette société fondée en 2002 éditait jusqu'à présent des jeux de plateau, dont le très prenant *Small World*, qui avait reçu le titre de « jeu de l'année » à l'As d'or en 2010, et bon nombre d'autres distinctions. Après 60 000 exemplaires de la boîte vendus, *Small World* débarque sur l'iPad. Nous avons rencontré Béatrice Catinat, de Days of Wonder, peu après la sortie du jeu sur l'AppStore US.

Quelle est la genèse de cette version iPad de votre jeu best-seller ?

Nous sommes une maison d'édition de

jeux de plateau. Nous faisons des produits culturels au même titre que des livres : nous lançons chaque année un nouveau jeu haut de gamme, familial, facile à jouer. Nous avons sorti l'année dernière *Small World*, qui a obtenu le Tric Trac d'or, une récompense très courue dans notre milieu. Notre président, qui vient de l'informatique, a tout de suite pensé que l'iPad avait son rôle à jouer dans le monde du jeu de société, car il se transforme naturellement en plateau de jeu.



Comment le passage du carton au numérique s'est-il opéré ?

Notre président vient du monde de l'informatique, de la Silicon Valley. Nous avons des développeurs en informatique chez nous, et donc la capacité de prendre en main nous-mêmes cette adaptation. En fait, nous avons déjà commencé à créer des prolongements en ligne de certains de nos jeux, comme *Les Aventuriers du rail*. Il existait déjà une certaine porosité, chez nous, entre le plateau et le online.

Ce n'est malgré tout pas le même métier : tout s'est passé en douceur ?

Nos développeurs ont été mis à contri-

bution, et se sont débrouillés pour créer le jeu sans iPad ! *(NDLR : d'autant plus méritoire que l'iPad virtuel mis à disposition des développeurs n'émule qu'assez médiocrement les fonctionnalités physiques de la tablette, comme l'accéléromètre.)*

Comment s'est passée la mise en ligne sur l'AppStore ?

Nous avons contacté Apple avant la mise en vente même de l'iPad et leur avons présenté l'application. Immédiatement, nous nous sommes vu répondre que si l'application était prête, elle serait disponible au téléchargement. Le jeu a été désigné « application de la semaine » la semaine dernière, et il se trouve aujourd'hui dans la rubrique « What's Hot ? ». Ça marche donc plutôt pas mal ! Nous avons déjà mis à jour un certain nombre de choses. La version française comportera pas mal d'améliorations par rapport à la version sortie initialement aux États-Unis.

Pensez-vous que l'iPad va révolutionner le jeu de société ?

Je renverrai ici à une déclaration de notre président Éric Hautemont : « *Le révolutionner, non, sans doute pas. Par contre, le remettre au cœur du débat, au centre de la table de jeu, en quelque sorte, oui, certainement.* » De fait, il y a des limitations avec l'iPad : par exemple, dans la version plateau, on peut jouer jusqu'à cinq, ce qui est impossible en version numérique. Les gens qui aiment le jeu de plateau et qui ont un iPad achèteront probablement l'appli, et ceux qui découvrent *Small World* par l'appli auront peut-être envie de revenir un jour au jeu de société. C'est un cercle vertueux.