



Opinions Libres

le blog d'Olivier Ezratty

ePawn et sa plateforme de jeu Arena

Il est de bon ton d'être sceptique sur le devenir de l'industrie de l'électronique grand public en France, voire en Europe. Les délocalisations en Chine et les lacunes dans le design et le marketing tout comme dans le financement sont souvent évoquées pour expliquer la faiblesse de cette industrie.

Pourtant, il n'y a pas de fatalité à ce que les entreprises européennes et françaises ne réussissent pas dans le domaine. Elles savent être innovantes. Elles ont des atouts et ont besoin d'être promues. Nous avons tout de même Parrot, Archos, LaCie ainsi que WiThings pour ne citer que les plus connues. Ce dernier est une société relativement récente et qui se développe très bien à l'international. Je les vois au CES de Las Vegas depuis deux ans maintenant. Il y en a d'autres moins connues comme AWOX (box TV/multimédia), Bookeen (liseuses) ou Memup (tablettes). Certains sont cités dans "Les derniers mohicans de la high-tech française" de Maxime Amiot paru récemment dans Les Echos.

J'ai eu l'occasion de découvrir ces derniers mois une startup de ce secteur d'activité qui devrait faire un carton et qui mériterait d'être bien soutenue par l'écosystème français : **ePawn**. La société a été créée par **Christophe Duteil** (Président) et **Valentin Lefèvre** (CTO), ancien cofondateur et CTO de Total Immersion, le leader français de la réalité augmentée. Les deux se sont rencontrés chez Thalès dans leur vie antérieure.

J'ai expertisé la startup pour le compte de **Scientipôle Initiative** et l'ai ensuite croisée au **Grand Prix de l'Innovation** de la Ville de Paris dans la catégorie numérique où ils sont arrivés seconds. Enfin, ils étaient présents cette année 2012 au Consumer Electronics Show de Las Vegas.

La tablette Arena

Que font-ils donc ? Ils proposent une plateforme de jeu interactive basée sur un écran de grand format : 23 pouces pour le prototype et 26 pour le produit fini. Elle détecte la position, l'orientation et la hauteur d'objets posés et déplacés dessus. Le tout fonctionne en temps réel et avec une fluidité étonnante. Allez voir [cette vidéo](#) sur DailyMotion qui présente le fonctionnement de la tablette.

Les usages couvrent tous les jeux de société qui vont associer le virtuel et le monde réel avec ces pions.

ePawn se positionne sur le marché grand public pour la vente de ses plateaux de jeux multimédia. La tablette pourrait aussi servir dans l'éducation en maternelle, et aussi pour les wargames.



Comment ça marche ?

Chaque pion comprend un composant électronique pour l'instant actif (avec pile) qui est détecté par une matrice souple – et brevetée – située derrière la dalle LCD standard. Celle-ci peut détecter en temps réel la position, l'orientation et la hauteur de plusieurs dizaines de pions simultanément. Dans sa première mouture, la tablette aura une épaisseur de un centimètre. Son format pourra évidemment évoluer en fonction des technologies d'écrans, pourquoi pas avec des écrans OLED souples et déroulables... comme un tapis de jeu ! Et les pions pourront à terme devenir passifs, sans besoin de pile. Et même pouvoir se déplacer !

La plateforme de jeu d'ePawn n'est pas un ordinateur mais plutôt un double périphérique doté d'un microcontrôleur. Il ne contient ni processeur, ni mémoire, ni de support de stockage, ce qui permet d'avoir un coût de production très raisonnable. Il se connecte à tout mobile ou ordinateur tournant pour l'instant sous iOS, Android ou Windows. Dans le cas de l'iPhone ou de l'iPad, cela passe par un câble qui se connecte sur la prise standard Apple qui intègre une sortie HDMI. Via un pilote de périphérique, les jeux tournant sur ces outils courants vont identifier la position des pions et envoyer en retour l'image animée du jeu sur l'écran. Toute l'intelligence du jeu est dans ces ordinateurs fixes ou mobiles. L'intérêt est qu'il est facile d'adapter des jeux existants à cette plateforme.

La tablette est sinon conçue pour fonctionner de manière autonome pendant plusieurs heures. Elle exploitera une batterie plate Lithium-Polymère similaire à celles que l'on trouve dans l'iPad. C'est tout à fait faisable ! J'avais pu voir des écrans de TV Sharp de plus grand format que le 23 pouces alimentés ainsi par batterie au CEATEC de Tokyo en octobre dernier.

Le marché d'ePawn

Le marché d'ePawn est nouveau en soi. Il s'appuie cependant sur deux socles assez solides : d'un côté, un marché des jeux qui se porte bien, et plus précisément celui des jeux de société, et de l'autre, le marché des smartphones, tablettes et autres PC qui ne sont pas des concurrents mais au contraire des outils sur lesquelles la tablette d'ePawn se connecte. Le besoin est latent : comment bénéficier d'un meilleur lien entre le monde réel (des pions de jeux) et le virtuel (les jeux vidéo). Les franchises de jeux classiques style Monopoly sont toutes à

la recherche de solutions innovantes pour se renouveler. Sans compter les éditeurs de jeux qui viennent du monde virtuel et qui cherchent à rendre plus tangibles leurs jeux.

Le modèle économique d'une telle startup est multiple : au départ, vendre ses tablettes de jeu. Mais ensuite, cela peut déboucher sur la vente des pions adaptés ou leur vente sous forme de royalties. Cela peut générer un volume d'affaire récurrent pour chaque tablette vendue. Le tout avec un bon effet de levier s'appuyant sur les éditeurs de jeux.

Comme toute startup qui démarre, ses ambitions de départ sont modestes, mais le potentiel de ce marché est énorme si les usages "prennent bien". Il peut atteindre des centaines de milliers de tablettes Arena voire bien plus. La tablette pourrait ensuite se décliner sur plusieurs formats tout comme bénéficier des évolutions des technologies d'affichage.

ePawn a démarré en août 2010 et a présenté son prototype dans différents salons et notamment à l'E3 de Los Angeles en juin 2011, Spiel à Essen en octobre 2011 et la Game Connection Europe à Paris en décembre 2011. Enfin, ils étaient présents au CES 2012. L'accueil des médias spécialisés dans les jeux a été jusqu'à présent excellent. Il leur reste à enclencher le développement de jeux supportant la tablette et à en livrer une première version industrialisée. Celle-ci devrait être commercialisée aux alentours de 400€.

La concurrence ? La principale provient des tablettes elles-mêmes, style iPad. Mais celles-ci ne savent pas détecter plus de deux objets dans le meilleur des cas et qui plus est, ne peuvent détecter leur orientation ni leur hauteur. Elles sont donc très limitées pour la mise en place de jeux de société tels que ceux qui sont permis par l'Arena d'autant plus que leur surface est très réduite.

Leur présence au CES

Dernière rencontre avec les fondateurs de ePawn : le CES où ils exposaient pour la première fois, dans la zone "gaming" située dans le South Hall.



Au dernier jour du salon, le bilan était très positif pour eux. Ils ont pu rencontrer de nombreux médias, notamment américains (Forbes, Engadget, Gamasutra, Gamertell, Ubergizmo) mais aussi français (AFP, TF1,

GameOne). Et surtout des partenaires technologiques potentiels : constructeurs de TV et d'accessoires. Et enfin, les plus importants d'entre eux, les éditeurs de jeux.

Les besoins de la startup

Pour se développer, une telle startup a évidemment besoin de cash, des centaines de milliers d'Euros pour commencer et rapidement des millions d'Euros pour décoller. Il faut financer les premières productions de tablettes à l'échelle industrielle (en France pour démarrer) et il faut aborder le marché international car les donneurs d'ordre et l'écosystème sont principalement situés hors de France. Certains éditeurs de jeux français bien présents à l'international comme Activision-Blizzard, Ubisoft et Gameloft pourraient supporter cette nouvelle plateforme pour développer leur activité en tirant parti de cette belle innovation. Et lui donner un bon coup de pouce par la même occasion !

A bons entendeurs !

Cet article a été publié le 15 janvier 2012 et édité en PDF le 23 mars 2024.
(cc) Olivier Ezratty – “Opinions Libres” – <https://www.oezratty.net>