

Compte Rendu – Japan Expo 9^{em} Impact
Présentation des applications Mobiles Dofus

JEUXOnline

Table des matières

1.Introduction.....	3
2.Dofus Pocket.....	3
2.1.Equipement.....	3
2.2.News.....	3
2.3.Héros.....	3
3.Pocket Arena.....	5
4.Kalmeo (www.kalmeo.com).....	5
5.Interview.....	5

1. Introduction

Plusieurs applications pour téléphone mobile sont en cours de développement. Deux d'entre elles ont été présentées sur le stand Ankama à l'occasion de la Japan Expo.

2. Dofus Pocket

Dofus Pocket est une application en ligne qui permet d'accéder à trois modules : Equipement, News et Héros.

2.1. Equipement

La partie équipement de Dofus Pocket permet de consulter les données du site de la communauté. Les fonctionnalités présentées à la Japan Expo sont les mêmes que celles proposées par la version Beta de Dofus Pocket

2.2. News

La partie news permet de consulter les nouveautés sur dofus. Cette partie de l'application est un simple lecteur de flux RSS. Ces flux sont les mêmes que ceux affichés par le client dofus sur l'écran de connection

2.3. Héros

Présentation

Cette section est la grande nouveauté présentée à la Japan Expo. Il est possible depuis l'application mobile de se connecter sur les serveurs Dofus avec ses identifiants réels et de récupérer la liste de ses personnages. Pour chacun de ses personnages il est ensuite possible de consulter son inventaire, ainsi que ses caractéristiques. Il est possible de modifier les objets équipés; pour l'instant cela se fait uniquement sur le mobile, et cela permet de mettre à jour les statistiques. A priori, une fois le personnage récupéré lors d'une première connection il est enregistré en mémoire et il est possible de le consulter en mode hors ligne. Il est ensuite possible de rafraichir son personnage si on le souhaite.

Premières impressions

Après quelques tests, il semble que l'inventaire ne soit pour l'instant pas affiché en entier, et que les informations détaillées du personnage (bonus CC totaux, détails des points de caractéristiques, ...) ne soient pas toujours disponibles.

En savoir plus

La fonction Héros est disponible dans la version téléchargeable en ligne sur <http://m.dofus.com>

L'analyse technique de Drallieiv

Pour l'instant l'application envoie des requêtes non sécurisées avec les logins et identifiants en paramètres. Même si la couche WAP est relativement bien sécurisée en elle même on n'est pas à l'abri de tentatives de piratages qui pourraient permettre de récupérer les identifiants Ankama Games complets. Les données récupérées sont au format XML et relativement explicite. Il est dommage qu'une identification alternative, option courante des jeux web en ligne en php (hordes, mountyhall, etc.) ne soit pas disponible.

3. Pocket Arena

Présentation

Une version de Dofus Arena pour téléphone mobile a été présentée. Le fonctionnement du jeu reprends les concept d'Arena adaptés aux téléphones mobiles dans un jeu totalement indépendant.

On crée une arène et son équipe. On peut choisir parmi les classes, chacune ayant ses caractéristiques propres, mais on peut les améliorer en équipant des runes qui ont aussi un coût. Le prix total de l'équipe ne peut pas dépasser un maximum. Quand on est prêt à commencer le téléphone passe en attente. Un autre joueur va alors pouvoir se connecter à cette partie après avoir lui aussi choisi son équipe.

La connection se fait ensuite entre deux téléphones (démonstration en bluetooth). Le combat ressemble à dofus arena, mais chaque personnage ne fait qu'une seule action par tour (voir 2 en cas de déplacement + cac). L'interface fonctionne avec l'écran tactile et les différentes actions possibles sont proposées par l'intermédiaires d'icônes.

4. Kalmeo (www.kalmeo.com)

Kalmeo est une société basée sur Lyon, qui développe les applications mobiles Ankama Games. Cette société soutient aussi son propre framework J2ME nommé Kuix ainsi qu'une API bluetooth, disponible en Open Source.

L'intégralité des développements sont réalisés par Kalmeo, et seul les concepts donnés par Ankama.

5. Interview

Lors de la Japan Expo j'ai pu m'entretenir avec un des démonstrateurs des applications mobiles, dont j'ai malheureusement oublié de noter le nom. Après une rapide présentation des produits, j'ai pu lui poser quelques questions plus ou moins techniques.

Q : Est-ce que d'autres applications mobiles sont prévues ?

On envisage à terme d'avoir des services plus interactifs avec le jeu. Genre « j'ai un familier mais je ne peut pas le nourrir, comment je fait ? » je me connecte sur mobile et je lui donne à manger. Ou on peut imaginer, de le récupérer sur son téléphone, de le faire évoluer, et de le remettre en jeu ensuite, pour gagner des bonus supplémentaires (NDLR: tamagochi inside)

Q : Quelle est la configuration requise pour ces programmes ?

Pour Dofus Pocket : CLDC 1.0 & MIDP 2.0.

Pour Pocket Arena : CLDC 1.1 & MIDP 2.0 (Utilisation des fonctions bluetooth)

Q : Est-ce qu'on peut s'attendre à avoir une version dédiée iPhone ou Android ?

Pas pour l'instant, après il faut voir quelle sera l'implémentation de la machine virtuelle sur chacun de ces systèmes.

Q : Sera-t-il possible de diffuser les fonctionnalités de connection à son compte en Open Source, avec par exemple un système de clé privée qui permet uniquement de consulter les données sans pouvoir interagir avec le compte réel ?

Seul le framework graphique utilisé pour l'interface est Open Source (GPL). Toutes les applications Ankama resteront propriétaires et il ne sera pas possible de faire ses propres applications