

T3495D

Avec les nouveaux dés connectés, les jeux de société et de hasard entrent dans l'ère électronique

Une toute nouvelle solution utilise les technologies haute performance de détection des mouvements, de traitement des données et de gestion de l'énergie développées par STMicroelectronics

Genève (Suisse) et Poznan (Pologne), le 10 mars 2014 — STMicroelectronics (NYSE : STM), un leader mondial dont les clients couvrent toute la gamme des applications électroniques, et la société Game Technologies S.A. ont présenté en détail les technologies développées par ST et qui animent DICE+, une solution révolutionnaire qui permet aux amateurs de se divertir avec la version numérique de leurs jeux de société préférés, tout en conservant le plaisir et l'excitation inhérents au lancé de dés.

S'ils font partie de la culture de l'humanité depuis plus de cinq mille ans¹, les jeux de société ont vu leur popularité chuter depuis trente ans, suite à l'apparition et à l'essor des jeux vidéo et sur ordinateur. Aujourd'hui, les jeux de société sont plus populaires que jamais² et il est intéressant de souligner que la technologie électronique qui les a jadis menacés est au cœur-même de leur renaissance. Les plateaux et les pièces mobiles traditionnels sont de plus en plus souvent remplacés par des plateaux virtuels et des pièces affichés sur des écrans aux dimensions variables, du smartphone au téléviseur en passant par la tablette tactile.

Dès le départ, les jeux de société ont fréquemment combiné stratégie et chance³, le lancé de dés constituant de loin la méthode la plus populaire pour y introduire la notion de hasard. Toutefois, générer un chiffre compris entre 1 et 6 de manière aléatoire ne présente guère d'intérêt pour un appareil électronique, ce qui rend les dés redondants dans les jeux électroniques.

Aujourd'hui, la société Game Technologies jeu invente DICE+, un dé connecté qui embarque les technologies de pointe de détection des mouvements, de traitement des données et de gestion de l'énergie développées par STMicroelectronics. Les joueurs tiennent le dé DICE+ dans la main, l'agitent et le font rouler comme s'il s'agissait d'un dé ordinaire. Le chiffre s'affiche sur le dé proprement dit, de sorte que tous les joueurs peuvent connaître le résultat chiffre obtenu. Parallèlement, le chiffre est transmis par liaison sans fil à l'appareil mobile qui héberge le jeu, ce qui évite de le saisir manuellement. En outre, il est impossible de tricher, ni de tenir le dé dans une position particulière pour le jeter doucement

¹ On trouve des traces d'un jeu de société baptisé Senet dans des tombeaux égyptiens datant de plus de 5 000 ans.

² Selon le Wall Street Journal ([Classic Board Games Win New Fans in Tablets and Online](#)), les jeux électroniques les plus populaires sont des versions électroniques de jeux de société traditionnels.

³ Le Senet se jouait aux dés, tandis que le Patolli, un jeu pratiqué par les populations mésoaméricaines il y a plus de 2 000 ans, utilisait 5 ou 6 haricots noirs portant chacun une tâche blanche sur un côté.

afin d'obtenir un certain résultat. En effet, ce dé connecté sait parfaitement s'il a été lancé correctement ou non !

DICE+ connaît ces informations parce qu'il est doté de capteurs de mouvements et d'un cerveau informatique embarqué chargé de calculer combien de fois il a roulé avant de décider s'il a été jeté dans les règles de l'art. Il ne dispose pas d'interrupteur marche/arrêt : il se met en veille dès qu'il n'est pas utilisé et reprend vie dès qu'un joueur s'en saisit. Cette animation est possible par la combinaison de trois technologies clés : des capteurs minuscules conçus pour détecter et mesurer les mouvements et les orientations, des microcalculateurs plusieurs milliers de fois plus puissants que leurs ancêtres utilisés lors de la conquête spatiale, et des puces sophistiquées qui surveillent et contrôlent le flux d'énergie électrique à l'intérieur des dés. Toutes ces technologies sont fournies par ST.

« Que le jeu ait lieu avec des éléments physiques ou sur une tablette, le plaisir reste dans une large mesure lié au moment où les dés sont lancés et où tous les participants retiennent leur souffle dans l'attente du verdict. Et bien sûr, toute personne qui jette un dé espère que le résultat correspondra à ses attentes », a déclaré Patryk Strzelewicz, membre du conseil, Game Technologies SA. « Nous avons choisi ST comme fournisseur de technologies car cette société propose les solutions les plus performantes dans tous les domaines clés. De plus, ces technologies étant disponibles auprès d'un seul et même fournisseur, nos applications ont bénéficié d'un support ciblé et d'un accompagnement sans faille. »

ST fournit quatre circuits clés utilisés dans DICE+ : un combo accéléromètre/magnétomètre 6 axes chargé de détecter et de mesurer les mouvements et les orientations ; un microcontrôleur STM32 ultra-basse consommation qui constitue le cerveau chargé des calculs ; une puce pour surveiller et contrôle la charge de la batterie Li-ion intégrée ; et un régulateur de tension linéaire ultra-faible courant qui fournit la tension de fonctionnement correct aux autres composants.

« Nous sommes ravis d'avoir accompagné Game Technologies dans ce projet », a déclaré Benedetto Vigna, executive vice-president et directeur général du Groupe de produits analogiques, MEMS et capteurs de ST. « La combinaison de capteurs de faible coût, d'une intelligence embarquée et d'une fonction de gestion intelligente de l'énergie permet aux clients les plus créatifs de lancer de nouvelles vagues d'applications sur le marché. »

À propos de Game Technologies

Game Technologies a été fondé par des passionnés de jeux de société de Q-workshop, l'un des plus grands fabricants mondiaux de dés établis en 2004. Recapitalisée au moyen un investissement de 10 millions de dollars, Game Technologies s'est transformée en société anonyme avec des usines de fabrication et des centres de développement en Europe. À l'heure actuelle, la société emploie plus de 80 personnes chargées de développer de nouveaux produits et applications, et basées dans différents pays de l'Union européenne, aux États-Unis et en Extrême-Orient. Les couleurs utilisées dans notre logo ont une signification particulière : elles représentent les composants utilisés dans nos produits : la technologie, les matériaux et les logiciels. Chacun d'entre eux est de très bonne qualité parce que nos produits sont conçus en accordant une attention particulière aux détails.

À propos de STMicroelectronics

ST est un leader mondial sur le marché des semiconducteurs, dont les clients couvrent toute la gamme des technologies Sense & Power, les produits pour l'automobile et les solutions de traitement embarquées. De la gestion de la consommation aux économies d'énergie, de la confidentialité à la sécurité des données, de la santé et du bien-être aux appareils grand public intelligents, ST est présent partout où la technologie microélectronique apporte une contribution positive et novatrice à la vie quotidienne. ST est au cœur des applications professionnelles et de divertissements à la maison, au bureau et en voiture. Par l'utilisation croissante de la technologie qui permet de mieux profiter de la vie, ST est synonyme de « [life.augmented](#) ».

En 2013, ST a réalisé un chiffre d'affaires net de 8,08 milliards de dollars. Des informations complémentaires sont disponibles sur le site : www.st.com

Contacts presse :

STMicroelectronics

Pascal Boulard
Tél : 01.58.07.75.96
Mobile : 06.14.16.80.17
pascal.boulard@st.com

Game Technologies

Patryk Strzelewicz
Board Member
+48 601 050 005
ps@game-technologies.com