

Pokémon Go

extraits de Wikipédia

Pokémon Go est un jeu en [réalité augmentée](#). Le projet est créé conjointement par [The Pokémon Company](#) et [Niantic](#), responsable du jeu en réalité augmentée [Ingress](#). Le jeu est disponible depuis juillet 2016 sur les plateformes [iOS](#) et [Android](#). Tout comme dans la [série de jeux vidéo](#), le but est de capturer des [Pokémon](#).

Au lancement du jeu, celui-ci devient rapidement un [phénomène de société](#). L'application, qui n'est pas encore téléchargeable officiellement dans tous les pays, dépasse localement ou mondialement le nombre de téléchargements de [Twitter](#), [Tinder](#), [WhatsApp](#) ou [Snapchat](#), fait monter l'action de [Nintendo](#) de 93,2 % en une semaine à la [bourse de Tokyo](#).

Principe du jeu

Pokémon Go est un jeu en [réalité augmentée](#). Le joueur dirige un avatar, dont il peut personnaliser l'apparence et la tenue à la création de son compte, sur une carte utilisant la géolocalisation du joueur. Celui-ci doit ainsi se déplacer avec son téléphone pour se déplacer dans le jeu. Le joueur peut observer à une certaine distance les environs, ce qui permet d'afficher les différents éléments du jeu à portée : [Pokémon](#), [PokéStops](#) et arènes. Il peut ainsi parcourir les villes, capturer des Pokémon ou encore combattre dans des « arènes »

Les PokéStops fournissent au joueur un certain nombre d'objets aléatoirement : des [œufs](#), des [poké balles](#), des potions ou encore des rappels. Les arènes sont des lieux de combat, où les équipes du jeu s'affrontent afin de couvrir le plus d'arènes possible à travers le monde. Le joueur doit se trouver à proximité de ces Pokéstops et arènes pour pouvoir agir avec dans le jeu. Alors que le joueur se déplace, il rencontre différentes espèces de Pokémon, qu'il peut attraper à l'aide de pokéballs récupérées dans les PokéStops ou en gagnant des niveaux. La répartition des [Pokémon](#) à travers le monde est définie par divers algorithmes, notamment en fonction de l'environnement où est présent le joueur. La répartition des PokéStops et les arènes sont eux à des lieux précis et fixes sur la carte, principalement à des [points d'intérêts](#) dans le monde. Elles sont définies à partir d'une base de données issue du jeu [Ingress](#), édité également par Niantic, et complété par les joueurs de ce dernier qui ont proposé, au fil des années, diverses centres

d'intérêts qui leur semblaient des années, diverses centres d'intérêts qui leur semblaient les boutons du bracelet, mais ne peut savoir ce qu'il a capturé avant de intéressants.

Contrairement aux autres jeux de la licence, le joueur n'a pas à combattre les créatures qu'il rencontre. Lorsque le joueur appuie sur un Pokémon visible sur la carte, le jeu passe dans un mode où le joueur peut lancer des pokéballs afin d'attraper la créature. Le joueur peut rater son tir ou le Pokémon s'échapper (et éventuellement fuir), nécessitant fréquemment plusieurs pokéballs lors d'une rencontre. Une fois le Pokémon attrapé, le joueur en devient le propriétaire et se voit attribuer de la poussière d'étoiles et des bonbons. Ces deux objets permettent de rendre les créatures plus fortes, en augmentant leurs points de combat (CP). Les bonbons permettent également de faire évoluer le Pokémon, ou un autre de la même espèce. Le joueur peut également transférer le Pokémon au professeur afin de gagner un bonbon supplémentaire et faire de l'espace dans son sac. En effet, le joueur a un nombre limité de Pokémon dans son sac. Le but du jeu est de capturer chaque espèce de Pokémon existante, afin de remplir le [Pokédex](#), encyclopédie recensant les créatures connues. Certains Pokémon ne sont cependant accessibles que via des événements spéciaux organisés par Niantic ou par évolution.

Lors de la rencontre avec le joueur, chaque Pokémon se voit attribuer des points de combat qui définissent sa puissance. Plus le joueur a un niveau élevé, plus il rencontrera des Pokémon avec un grand nombre de CP. Cependant, des créatures de faible niveau apparaîtront encore également.

...

Critique

Le jeu reçoit à sa sortie des avis relativement favorables, [Jeuxvideo.com](#) lui attribuant la note de 18/20 en vantant « une carte illimitée, un contenu imposant et un concept détonnant ». Le site [Gameblog](#) quant à lui attribue au jeu la note de 8/10, évoquant « une nouvelle manière d'interagir avec sa ville et une communauté bienveillante composée de personnes de tout âge ». [IGN](#) note le jeu 7/10 et déclare « qu'il est une expérience sociale fascinante » et que « les plus grosses faiblesses du jeu résident davantage dans les fonctionnalités qu'il n'a pas encore », laissant sous-entendre de possibles évolutions au travers de futures mises à jour.

Quelque temps après la sortie du jeu, des joueurs se plaignent sur des forums américains de la difficulté « absurde » de monter de niveau passé le niveau 25. Ils rapportent également que les Pokémon sont beaucoup plus durs à attraper passé ce niveau, poussant ainsi à l'achat de nombreuses « Pokéballs », ce qui conduit [Ars Technica](#) à sous-titrer que le jeu a été conçu pour faire dépenser leur argent aux joueurs.

Popularité

Le jeu a rapidement été populaire à travers le monde. Dans certains pays où l'application n'était pas disponible, les joueurs utilisaient des moyens détournés pour y jouer. Au Canada, alors même que Pokémon Go n'est pas officiellement disponible, le jeu devient immédiatement populaire dès le début du mois de juillet: les propriétaires de téléphones mobiles pouvaient installer gratuitement le jeu sur leur [Android](#) en téléchargeant l'application sur un site web, ou en se déconnectant du [iTunes Store](#) canadien pour se connecter au [iTunes Store américain](#) pour ceux utilisant un [iPhone](#). Pokémon Go est officiellement lancé au Canada le 17 juillet 2016.

À son lancement, le jeu a suscité un fort engouement, atteignant en quelques jours la même part d'utilisation que [Twitter](#). Alors que le jeu n'est disponible officiellement qu'aux États-Unis, en Nouvelle-Zélande et en Australie, Pokémon Go est installé sur 5,6 % des téléphones Android aux États-Unis en 48 h et dépasse le nombre d'installations globales de [Tinder](#). De même, le nombre de recherches du terme « Pokémon » sur Google ont atteint un pic jamais atteint par la licence auparavant. Le 12 juillet 2016, selon des outils d'analyses d'utilisation, le jeu dépasse l'utilisation moyenne des plus grands réseaux sociaux, dont [WhatsApp](#), [Snapchat](#) et [Tinder](#). Aux États-Unis, l'application a été téléchargée 65 millions de fois, soit plus que [Twitter](#) et est utilisée plus longtemps que [Facebook](#), [Tinder](#), [Snapchat](#) et [WhatsApp](#).

Selon une étude [SurveyMonkey](#), aux États-Unis, le joueur type serait « une jeune femme blanche de 25 ans, diplômée et qui gagnerait près de 90 000 dollars par an ». D'après l'étude, 63 % des personnes jouant au jeu sont des joueuses.

La recherche du jeu sur [Internet](#) est aussi très populaire. Le 11 juillet 2016, [YouPorn](#) félicite [Nintendo America](#) car « Pokémon GO est officiellement plus populaire que le porno! ». Sur [Wikipédia en anglais](#), le nombre de vues de la page de l'article « Pokémon Go » a été multiplié par 100, la page est passée de 7 730 vues le 4 juillet 2016 à 833 736 le 11 juillet. Le 2 août 2016,

la barre des 100 millions de téléchargements a été franchie selon App Annie, spécialiste du suivi des apps, qui estime que Pokémon Go rapporte plus de 10 millions de dollars par jour.

Suite à plusieurs attentats sur son sol et à la crainte d'une baisse de la fréquentation touristique, la Thaïlande considère le phénomène Pokémon Go comme une occasion pour restaurer la confiance des touristes. Dans cette optique, le ministère du tourisme veut travailler avec les développeurs du jeu pour permettre l'installation de Pokéstops et d'arènes dans des lieux touristiques sécurisés.

Le 10 août 2016, le Livre Guinness des records annonce que le jeu a battu le record du nombre de téléchargements en un mois pour un jeu sur mobile avec 130 millions de téléchargements, a battu le record de revenu généré en un mois par un jeu sur mobile avec 206,5 millions de dollars de revenus, a été le jeu sur mobile le plus téléchargé simultanément dans 70 pays, a été le jeu sur mobile ayant généré le plus de revenus simultanément dans 55 pays et a été le jeu sur mobile ayant atteint le plus rapidement les 100 millions de dollars de revenus, lesquels ont été générés en seulement 20 jours.

Fin août, dans le cadre de sa campagne présidentielle de porte-à-porte, l'ancien président Nicolas Sarkozy lance l'application Knockin, rapidement surnommée le "Pokémon Go des sarkozystes", en référence au principe de géolocalisation des militants et des personnes à rencontrer. Le 7 septembre 2016, soit tout juste deux mois après son lancement, le développeur du jeu, Niantic Labs, annonce que le jeu a été téléchargé 500 millions de fois dans le monde et qu'il est disponible dans plus de 100 pays.