



Dossier de Presse
2007

Table des matières

1.L'association Nainwak, c'est quoi donc ?	3
2.Et c'est quoi son but ?.....	4
3.C'est qui qu'elle aide ?.....	6
1.Nainwak's World.....	6
2.Pacific Nainwak.....	6
3.Bestiaire.....	6
4.Assaut & Stratégie.....	7
5.Heroes' Chronicles.....	8
6.Crépuscule.....	8
8.Tératogénèse.....	9
4.Et où trouve-t-elle cet argent ?.....	10
5.C'est qui les responsables de tout ça ?.....	11
6.Chronologie.....	12

1. L'association Nainwak, c'est quoi donc ?

Il y a longtemps de cela, alors que le bavoir jetable n'était pas encore commercialisé, deux étudiants de l'INSA de Rennes, Florent Masson (Haiken) et Xavier Le Bourdon (Sphaks), s'ennuyant fermement lors de certains cours magistraux ont décidé de créer un jeu puis de le propulser sur le web en mai 2002. Le jeu, répondant au doux nom de Nainwak's World et permettant au joueur d'incarner un nain de jardin, cela gratuitement et sans payer, eu un succès très rapide. Succès qui, bien qu'il fit chaud au coeur aux deux créateurs, les déborda très rapidement, que ce soit au niveau organisation, financier ou hébergement sur des serveurs fiables. Pendant quelques mois, l'hébergement du jeu fut assez chaotique, passant d'un serveur à un autre, d'un joueur à l'autre... Le nombre de joueurs ne cessant de croître rapidement, les coupures dues à des surcharges étaient fréquentes. Pour faire face à tout cela, un projet d'association vit le jour et cinq mois après le lancement du jeu, l'association Nainwak fut créée. Le bureau de l'association était composée des créateurs du jeu ainsi que d'administrateurs et de joueurs.

Évidemment, le but d'une telle organisation était de permettre la survie du jeu, objectif qu'elle atteint en janvier 2003. En effet, à cette période, le jeu est hébergé sur un serveur dédié, financé entièrement par les dons des joueurs et les gains de publicité générés le site. Plusieurs milliers de joueurs sont à ce moment actifs sur le jeu.

Mais voilà, penser à soi est très bien dans un premier temps, aider les autres à survivre est beaucoup mieux. Aussi, l'association décide-t-elle d'étendre son action et d'aider d'autres jeux online si ceux-ci répondent à certains critères dont le plus important est la gratuité du jeu. Puis vint l'été 2003, le soleil, les pâquerettes et les sorties. L'association participe alors au Festival Ludique International de Parthenay (FLIP) et y fait la promotion des jeux comme Mounthyhall, Tératogénèse, Walachia, Nocturnum et bien entendu Nainwak's World.

Après un an existence, l'association a déjà une bonne structure et un bon rythme, et à la fin de l'année 2003, celle-ci permet à cinq jeux de survivre dans la jungle d'Internet, mais surtout elle permet à presque dix mille joueurs de satisfaire leur dépendance quotidienne. L'année 2004 continue sur la lancée de 2003 et le nombre de jeux hébergés est doublé au cours de cette période, ce qui fait qu'actuellement dix jeux sont aidés par l'association Nainwak. Au cours de l'année 2004, elle a également participé au salon du Monde du Jeu à Paris pour promouvoir Assaut&Stratégie, Nainwak, et plus généralement les jeux, multijoueurs, online et gratuits.

2. Et c'est quoi son but ?

Après un an et demi d'existence, les objectifs de l'association ont un peu évolué. Alors que l'association a été créée dans le but de permettre au jeu Nainwak's World de subsister, elle a maintenant élargi son champ d'action à d'autres jeux. Elle aide maintenant des jeux internet à se développer, et plus particulièrement les jeux gratuits, ouverts à tous, et considérant tous les joueurs sur un pied d'égalité. Ses objectifs actuels sont :

- Continuer à assurer la survie et le développement des jeux qui bénéficient actuellement de son soutien, cela en fournissant l'hébergement sur des serveurs fiables et rapides. Elle aide également au développement des jeux en apportant une aide technique si nécessaire ainsi que son expérience pour la gestion et l'administration de tels jeux. L'association propose un forum technique pour aider les webmasters des différents sites pour la programmation et l'administration de leur jeu.
- Rechercher des moyens de financement pour pouvoir payer les serveurs et la connexion internet tous les mois. L'association étant à but non lucratif, la totalité de l'argent est utilisé pour l'hébergement et l'aide aux jeux.
- Faire connaître l'association et aider à la promotion des jeux qu'elle soutient, afin que ceux-ci puissent profiter de la réputation de l'association et ainsi se faire connaître rapidement auprès d'un certain nombre de joueurs potentiels.
- Organiser des rencontres entre les joueurs et développer les communautés de joueurs, afin de dépasser le seul cadre de l'internet et de pouvoir rencontrer les personnes avec qui l'on joue. Ponctuellement, l'association apporte son soutien (financier ou humain) pour l'organisation de rencontres IRL (In Real Life – Dans la vraie vie) entre joueurs. Une rencontre entre les joueurs de Nainwak s'est déroulée en novembre 2004 à Paris.



Illustration 1: Photo de la Rencontre à Paris

Lors de cette irl, plus d'une centaine de passionnés, venant de toute la France ou de Belgique, se sont réunis pendant tout un week-end. Ces rencontres organisées par les joueurs dans différentes villes de France sont l'occasion pour eux de se connaître dans un autre contexte que celui du jeu. Les rencontres durent généralement un week-end et les joueurs résidant dans la ville d'accueil organisent et reçoivent ceux venant de loin !

- Soutenir la création d'autres jeux qui partagent l'esprit de l'association, pour offrir aux joueurs un plus grand éventail de jeux afin qu'ils puissent trouver leur bonheur. Elle apporte aussi son aide pour les futurs webmasters en leur donnant des renseignements sur l'organisation, le développement ou la promotion de leur jeu.
- L'association a aussi permis l'existence d'une radio sur internet basée sur le jeu Nainwak. La radio est gérée par des joueurs qui diffusent entre autres des morceaux composés par des « *nains de jardin* »

3. C'est qui qu'elle aide ?

La principale activité de l'association est l'hébergement de jeux, amateurs, online et gratuits. Voici une présentation de quelques uns des jeux hébergés :

1. Nainwak's World

Dans ce jeu, le joueur incarne un nain de jardin, et affronte plusieurs milliers d'autres de nains, équipés de cornichons à roulettes et autres cafetières à injection directe ! Les joueurs sont répartis en deux camps, les braves en bleu et les sadiques en rouge... Le but des braves étant d'éradiquer tous les sadiques... et vice et versa...

<http://www.nainwak.com>

2. Pacific Nainwak

Ce jeu est la version pacifique de Nainwak's World. Il n'est plus question de réussir à éliminer un nain de jardin, mais à séduire le nain ou la naine de ses rêves... en lui offrant des roses, des pâquerettes ou des bisous !

<http://pacific.nainwak.com>

3. Bestiaire

La terre du Bestiaire est le théâtre d'affrontements épiques entre puissants sorciers, chacun tirant sa force d'un des 5 orbes de couleur. Invocations, rituels, sorts, pièges, alliances, trahisons, guerres,... tel est le quotidien de ce monde aux créatures étranges et merveilleuses.



Illustration 2: Des nains de jardins !

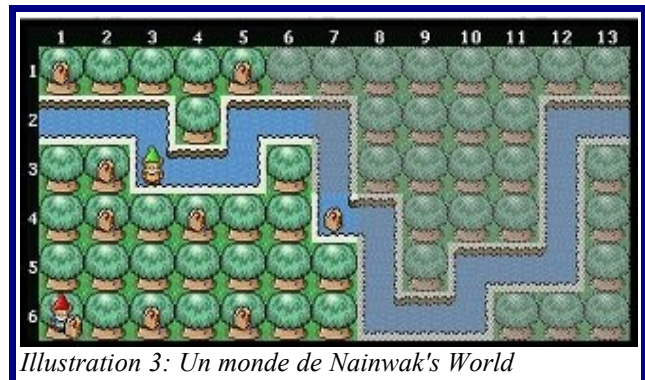


Illustration 3: Un monde de Nainwak's World



Illustration 4: Un sorcier en action !

<http://jeu.bestiaire.org>

4. Assaut & Stratégie

A&S est un jeu de stratégie en ligne. Votre commandant dirige une section de l'armée qui s'en va détruire le QG adverse. De nombreux types d'unités sont disponibles au fur et à mesure que vous progressez à l'assaut des lignes ennemies.

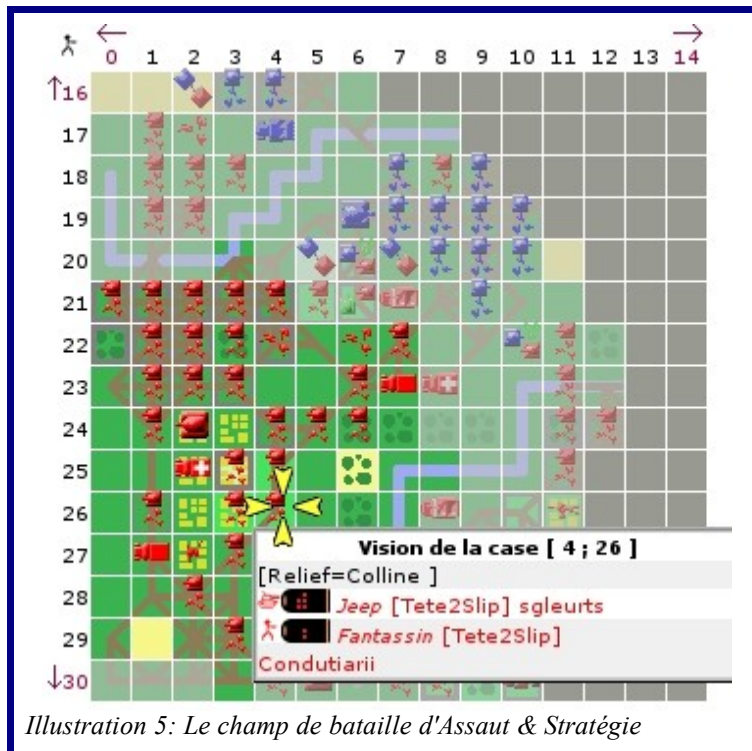


Illustration 5: Le champ de bataille d'Assaut & Stratégie

<http://www.w-game.net/>

5. Heroes' Chronicles

Heroes' Chronicles est un MMORPG gratuit qui vous propose d'incarner huit races (Les Elfes, Humains, Gnomes et Nains pour l'Alliance. Les Grunts, Taurens, Trolls et Mort-vivants pour la Horde) luttant pour la domination de leur royaume sur les terres de Lorndor, le continent des songes.

Chasseur de primes, Soigneur, Soldat ou bien encore Alchimiste, chacun peut trouver sa voie sur ces terres de batailles.



Illustration 6: Quelle race incarnez-vous dans Heroes' Chronicles?

<http://www.heroeschronicles.com/>

6. Crépuscule

Crépuscule est un jeu de rôle en ligne essentiellement basé sur le *rôle play*, se déroulant dans un univers médiéval-fantastique.

<http://crepuscule.nainwak.org>

7. Chevaliers Online

Chevaliers est un des nouveaux jeux hébergés par l'association. Il est passé en bêta publique le 5 juillet dernier.

Dans un monde persistant d'Heroic-Fantasy, quatre clans s'affrontent. Vous allez pouvoir choisir votre classe entre Chevaliers, Archers, Voleurs, Mages et bien d'autres possibilités.

Outre la guerre entre les quatre clans, vous devrez affronter des monstres gérés par IA et des PNJ (personnages non joueurs) vous donneront des quêtes à résoudre.

Ce jeu en flash nécessite le téléchargement d'un exécutable d'environ 4 MO et l'enregistrement sur le jeu. Pour l'instant, seule la version pour windows est disponible, mais celle pour mac est en projet.

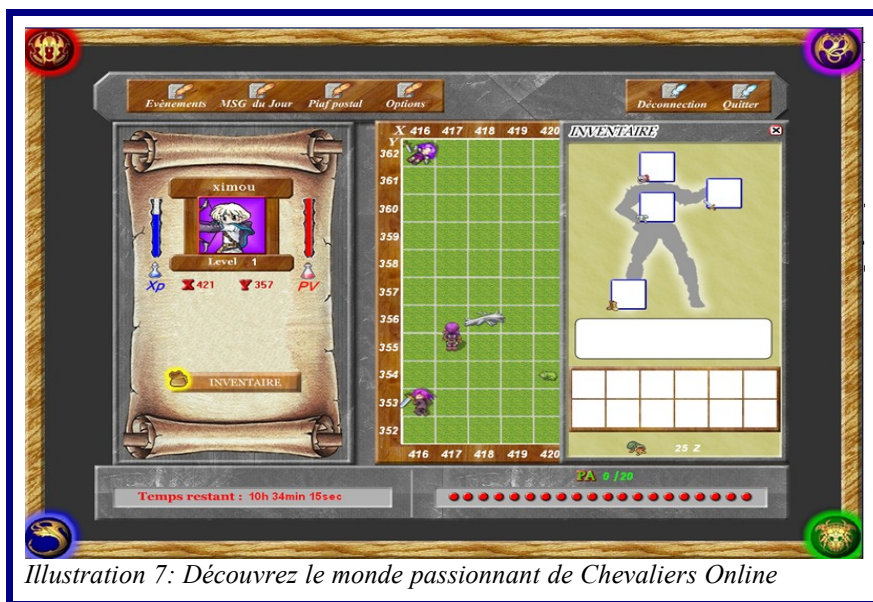


Illustration 7: Découvrez le monde passionnant de Chevaliers Online

<http://chevaliers.nainwak.org>

8. Tématogénèse

Le jeu de l'évolution : vous dirigez une tribu de créatures qu'il faut nourrir, défendre et accoupler... pour profiter de nouveaux organes et explorer le monde.

<http://terato.nainwak.org>

9. Battle Circle

Albion, contrée médiévale perdue dans un univers d'heroic-fantasy. L'équilibre original de ce monde empli d'elfes et d'hommes a été bien vite réduit à néant avec l'arrivée d'Akroma, ange de la Colère, de Phage démon originel et d'Ixidor le mage fragile. Ces trois demi dieux semèrent trouble et désordre dans les contrées autrefois paisibles.

Vous incarnez un personnage d'une des six races pour défendre votre patrie, ou au contraire mettre en péril les autres.

<http://battlecircle.nainwak.org>

4. Et où trouve-t-elle cet argent ?

L'association est une association à but non-lucratif et est gérée par un groupe de bénévoles, joueurs ou administrateurs des différents jeux. Mais, la gestion de l'association demande **beaucoup de temps**, et de **moyens**. Héberger des jeux avec des milliers de joueurs demande des moyens financiers très importants.

Les coût d'hébergement et de fonctionnement sont assurés en grande partie grâce aux bannières de publicités que l'on peut trouver sur les jeux. Une deuxième source de revenus a été la vente de Tee-shirts. Plus de 400 Tee-shirts ont été vendus à ce jour. Pour le moment, seuls les Tee-shirt pour le jeu Nainwak's World sont disponibles.

Enfin, les dons et cotisations des joueurs apportent la touche finale au budget de l'association.

L'association est en perpétuelle quête pour pouvoir financer les serveurs et est toujours à la recherche de sponsors et de partenaires.



Illustration 8: Le Tee-shirt Nainwak

5. C'est qui les responsables de tout ça ?

Le bureau de l'association est composé des divers éléments suivants :

Président	Florent Masson
Vice-Président	Emmanuel Scrizzi
Trésorier	Xavier Le Bourdon
Secrétaire	Pierre Bonneau
Secrétaire-adjoint	Matthieu Le Brun
Responsables techniques	François Masson Guillaume Blairon

Sa carte d'identité :

Association Nainwak

Association loi de 1901 à but non lucratif

Déclarée au [Journal Officiel](#) du 2 novembre 2002 (article 1005)

SIREN : 450 164 165

CODE APE : 913E Organisations associatives nca

SIEGE : La Crossonnière 72500 LUCEAU - SIRET : 450 164 165 00026

Et son adresse :

Site web : <http://www.nainwak.org>

E-mail : assoc@nainwak.org

6. Chronologie

- **Octobre 2001** : L'idée de créer un jeu online germe dans l'esprit de Haiken et Sphaks lorsqu'ils voient un dénommé le blop jouer à un jeu appelé Taupedélire (www.taupedelire.com).
- **Février 2002** : Après quelques mois de cogitations, de réflexions pendant les cours, de programmation nocturne, de brain-storming à la vodka, la version bêta du jeu Nainwak voit le jour.
- **21 Février 2002** : dépôt du brevet pour le bavoir jetable.
- **7 Mai 2002** : La bêta a été sérieusement testée, moult bugs éradiqués et le 7 mai, la version finale est lancée. Nombre de joueurs : 0.
- **9 Mai 2002** : Après seulement deux jours d'ouverture, les inscriptions vont bon train. Nombre de joueurs : 100
- **Fin Mai 2002** : Premières pannes du serveur. Celui reste bloqué pendant quelques jours. Le jeu est alors hébergé chez une amie d'un membre du bureau. Nombre de joueurs : 500
- **Début Juin 2002** : le jeu repart, hébergé cette fois par un joueur. Il subira plusieurs coupures lors de l'été 2002; passant successivement par plusieurs joueurs pour se stabiliser finalement chez Kaha (un joueur pour changer).
- **Fin Août 2002** : des discussions sur la création d'une association sont lancées. Nombre de joueurs : +1000
- **28 Septembre 2002** : L'association Nainwak voit le jour.
- **3 Novembre 2002** : Publication au Journal Officiel
- **16 Janvier 2003** : location d'un super plan chez OVH pour héberger Nainwak.
- **Juillet 2003** : Participation au FLIP (Festival Ludique International de Parthenay)
- **Août 2003** : Changement de la location du serveur chez OVH (meilleur serveur)
- **Été 2003** : Première opération T-Shirt, 200 ventes en moins de 2 mois.
- **Septembre 2003** : Ouverture de Nainwak Pissenlit, même jeu que Nainwak, mais en accéléré. Nombre de joueurs : +5000
- **Septembre 2003** : Location d'un 2ème super plan chez OVH pour le forum et d'autres jeux (Bestiaire, Potentiel, Asturyan)
- **Novembre - Décembre 2003** : Aide à MounthyHall en hébergeant leurs images.
- **Décembre 2003** : Achat d'un serveur et location d'un emplacement chez OVH.
- **Décembre 2003** : Lancement de la deuxième opération t-shirt. Achat de 400 unités. La moitié est vendue actuellement.
- **3 février 2004** : Publication du brevet du bavoir jetable (1014654A6)
- **Mai 2004** : Lancement de la version "Pacific" de Nainwak.
- **Mai 2004** : pour fêter ses deux ans, Nainwak's World s'offre le luxe d'un relookage. Le jeu est fermé et une version « Reloaded » est lancée. Nombre de joueurs : +10000
- **Octobre 2004** : participation au Monde du Jeu, sur le stand de l'association Ludimail (www.ludimail.net)
- **Novembre 2004** : participation à l'organisation de la Giga-RIN Nainwak (plus de 100 joueurs se sont retrouvés pour le week-end à Paris)
- **Juin 2005** : achat de deux nouveaux serveurs

- **Juillet 2005** : changement d'hébergeur pour OXYD avec location d'un espace pour héberger les 3 serveurs de l'association
- **Juillet 2005** : l'association héberge maintenant plus d'un dizaine de jeux
- **Octobre 2005** : participation au Monde du Jeu
- **Septembre 2006** : participation au Salon du jeu (ex Monde du Jeu)