



Dossier de Presse
2008

Table des matières

1.L'association Nainwak, c'est quoi donc ?.....	3
2.Et c'est quoi son but ?.....	5
3.C'est qui qu'elle aide ?.....	7
Nainwak's World.....	7
Bestiaire.....	8
Assaut & Stratégie.....	9
Heroes' Chronicles.....	11
Tératogénèse.....	13
Warland.....	14
Ligevum.....	15
Simerion.....	17
Okracoke.....	18
Exsulare.....	19
Online Go Server.....	20
4.Et où trouve-t-elle cet argent ?.....	21
5.C'est qui les responsables de tout ça ?.....	22
6.Chronologie.....	23

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 et Xavier, 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, eut un succès très rapide. Succès qui, bien qu'il fit chaud au coeur des 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 composé 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 sur 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 Mountyhall, Tératogénèse, Walachia, Nocturnum et bien entendu Nainwak's World.

Après un an d'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 de l'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 maintenant que dix jeux sont aidés par l'association Nainwak.

Au cours de l'année 2004, elle participe pour la première fois au salon du Monde du Jeu à Paris, invité par l'association Ludimail (www.ludimail.org). Elle en profite donc pour promouvoir Assaut & Stratégie, Nainwak, et plus généralement les jeux, multijoueurs, online et gratuits. Forte de cette expérience, elle monte son propre stand au même salon en 2005 et 2006. Soucieuse de cibler plus précisément son public, elle s'oriente finalement en 2007 vers un autre salon parisien : festival du jeu vidéo (www.fjv.fr).

Étant souvent méconnue des joueurs des jeux hébergés, l'association multiplie les moyens de communication et de promotion :

- Le site officiel de l'association où l'inscription est libre : www.nainwak.org, site à contenu collaboratif

- Une boutique en ligne : <http://nainwak.spreadshirt.net>. Sous contrôle du bureau, les jeux peuvent créer leur propre produits dérivés pour leur joueurs passionnés. L'ensemble des bénéfices permet de payer l'hébergement et la participation de l'association à des événements culturels tel que le festival du jeu vidéo
- Un blog : <http://blog.nainwak.org/>. Ce portail constitue une tribune permettant à l'association d'y présenter ses activités mais aussi pour les jeux d'exposer leur travaux.

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 élargit 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.
- 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.
- 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 !

3. C'est qui qu'elle aide ?

La principale activité de l'association est l'hébergement de jeux, amateurs, online et gratuits. Les jeux hébergés ont tous une particularité en commun : écrits en PHP, il n'y a besoin de rien d'autre que son bon vieux navigateur web pour jouer !

Voici une présentation de quelques uns des jeux hébergés :



Nainwak's World

URL : www.nainwak.com et pacific.nainwak.com

Type : MMORPG à points d'actions

Date de création : 2002

Membre de l'association depuis : 2003

Nombre de joueurs : 4000

Faits marquants : une rencontre IRL a réuni plus de 100 joueurs

Résumé

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...

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

Histoire & Gameplay

Le jeu est basé sur un système de Points d'Action (PA), qui se rechargent à un rythme lent (1/heure).

Les nains de jardin "glissent" de monde en monde, ramassent et utilisent des objets, attaquent ou discutent avec leurs voisins... Une vie bien remplie !

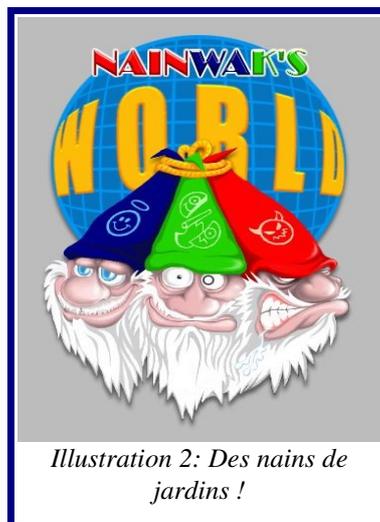


Illustration 2: Des nains de jardins !

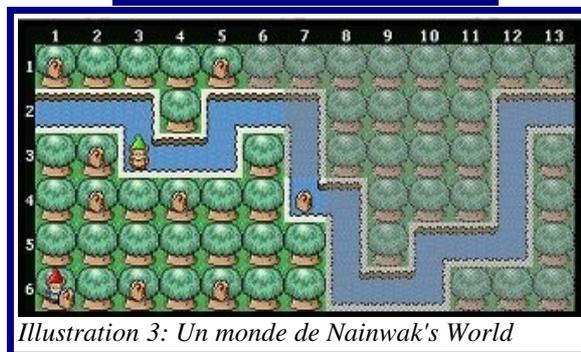


Illustration 3: Un monde de Nainwak's World

Bestiaire



URL : jeu.bestiaire.org

Type : jeu de stratégie massivement multijoueurs

Date de création : 2002

Membre de l'association depuis : 2004

Nombre de joueurs : 50

Résumé

Jeu en ligne en PHP, fondé sur l'univers du CCG Magic l'Assemblée©. Vous incarnez un sorcier appartenant à un royaume et luttez pour vaincre les sorciers des autres royaumes, à l'aide des créatures invoquées, de sorts et de puissants rituels.

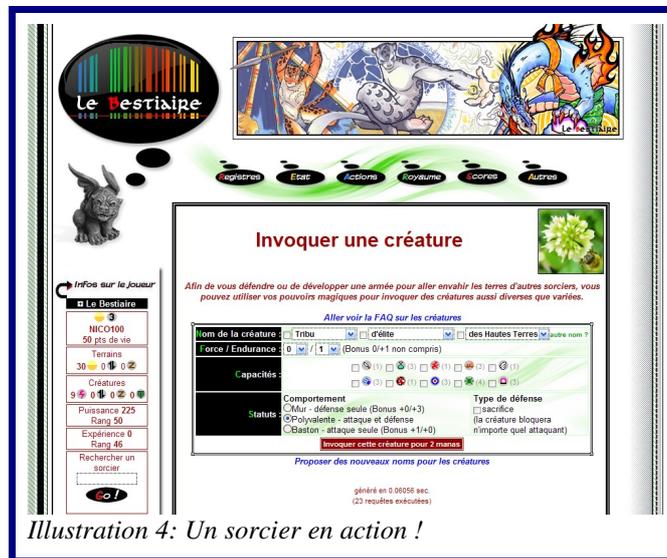


Illustration 4: Un sorcier en action !

Histoire & Gameplay

Vous incarnez un sorcier d'une « couleur ». Il existe 5 couleurs, chacune associée à un symbole : Blanc, Bleu, Vert, Rouge et Noir. Votre sorcier appartient à un Royaume où se trouvent d'autres sorciers, qui selon les saisons peuvent être ou non de votre couleur. Chaque couleur possède ses caractéristiques propres, variant selon les saisons. Un sorcier démarre avec un certain nombre de terrains et de points de vie et aucune créature. Le nombre de terrains et de points de vie varie d'une saison à l'autre.

Un sorcier peut gagner des points de vie en jouant certains sorts ou en gagnant des bonus, ou en perdre s'il est attaqué par un autre sorcier et que sa défense n'est pas suffisante.

L'expérience d'un sorcier est calculée en fonction des actions de guerre qu'il effectue (aussi bien en attaque qu'en défense), mais aussi en fonction des sorts qu'il utilise. Le système d'expérience peut permettre à un sorcier de gagner des différents bonus : terrains, créatures, points de vie, etc...

Le jeu se déroule en saisons d'une durée habituelle d'un mois, divisées en tours de 20 h qui se déroulent simultanément. Vos terrains et créatures se désengagent automatiquement un certain nombre d'heures après leur utilisation, vous autorisant ainsi à les réutiliser en moyenne une fois par jour. Au cours du jeu, un sorcier peut faire appel à des créatures, à des sorts et à des rituels.



Assaut & Stratégie

URL : www.w-game.net (français) et www.war4fun.net (anglais)

Type : wargame massivement multijoueurs

Date de création : fin 2003

Membre de l'association depuis : 2004

Nombre de joueurs : 300

Faits marquants : Noté 8/10 dans le magazine PC4WAR !

Résumé

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.

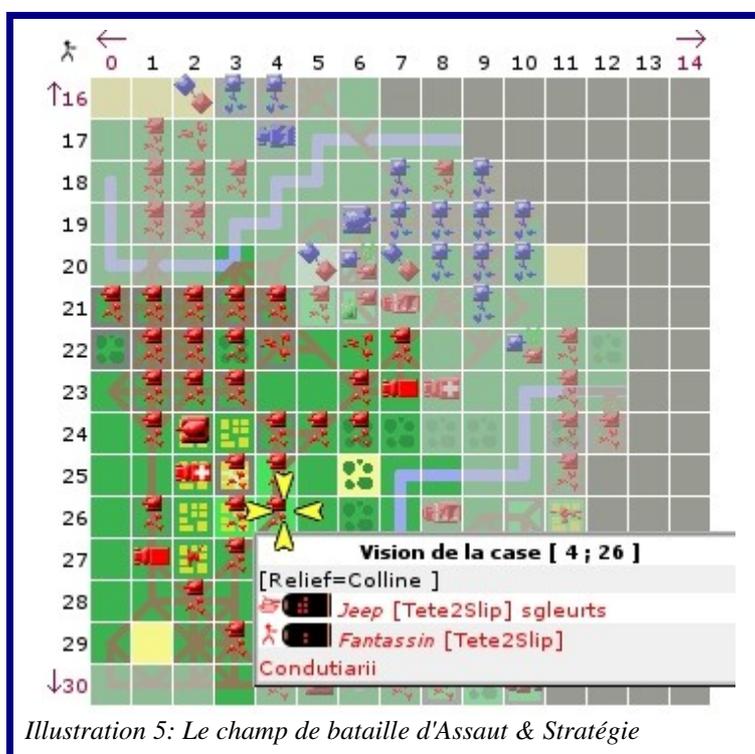


Illustration 5: Le champ de bataille d'Assaut & Stratégie

Histoire & Gameplay

Sur un monde étrange contrôlé par une organisation obscure: la Force Internationale ... Deux camps s'opposent dans une guerre intemporelle.

Véritable 100% wargame, vous êtes à la tête d'une section de 4 unités au départ (un radio, un éclaireur, un fantassin et une Jeep) et votre commandant. Sachez coordonnez votre section avec le reste de votre compagnie et le reste de votre armée. Le jeu se déroule selon un système de parties (entre 10 jours et plusieurs mois) qui se terminent à la destruction du QG adverse, ou à l'obtention de la totalité des ballons se trouvant sur la carte. A l'issue de cela, la carte du plateau change (plateau pouvant être réalisés par les joueurs eux-mêmes), et une nouvelle partie est lancée (sans remise à zéro de votre section bien sûr).

Imaginez des raids pour coordonner plus de 10 joueurs avec des retrouvailles sur IRC (avec tous les

problèmes que vous pouvez deviner), raid immédiatement contré par les adversaires ... Une bataille acharnée et assez tactiques s'en suit. Finalement une armée cède et un des deux QG est détruit. Une nouvelle partie est lancée et les compagnies sont redispachées entre les deux camps. Vos adversaires d'un jour deviennent vos alliés d'aujourd'hui. Les perdants qui n'ont plus un sous en poche se font renfloués par leur nouveaux alliés, anciens vainqueurs.

Il faut noter qu'une remise à zéro totale a lieu à peu près une fois par an (à la demande des joueurs)

Heroes' Chronicles



URL : www.heroeschronicles.com
Type : MMORPG à points d'actions
Date de création : juin 2004
Membre de l'association depuis : 2004
Nombre de joueurs : 5000

Résumé

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

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



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

Histoire & Gameplay

MMORPG en tour par tour asynchrone dans un univers médiéval-fantastique. 3 classes sont proposées Guerrier, Mago, Équilibré et 8 races sont disponibles (8 royaumes).

Le jeu comprend à l'heure actuelle environ 140 clans, dont la création est simple et offre un panel assez étendu de fonctionnalités (message de groupes, fiche de perso, stats, châteaux de clan améliorables, ...). Chaque clan peut avoir ses spécificités en créant son auberge, La notion de réputation (positive ou non) envers le clan et la communauté est également gérée.

Chaque héros est unique, en plus de l'orientation que le joueur donne à son héros toutes ses actions sont prise en compte pour faire évoluer ses compétences. Il n'existe pas de personnage ultime, chaque héros a des points faibles et l'entraide est nécessaire pour survivre en Lorndor,

Des quêtes globales sont proposées ponctuellement et gérés par les administrateurs, elle sont prévues pour impliquer tous les joueurs. Dernièrement l'ensemble des joueurs ont du luté contre des démons envahissant le Lorndor,

Des amusement et quête continues sont proposées, comme exemple le sproach ball, un jeu de balle explosif. La lutte contre Xatrio la maligne ou encore l'élimination des trois dragons menaçant le Lorndor,

Des quêtes personnelles sont aussi accessibles, en permanence et pour tous les niveaux, par le biais de PNJ (le moteur de jeu intègre un générateur de quêtes).

Tératogénèse



URL : terato.nainwak.org

Type : tactique à points d'actions, survie

Date de création : 2003

Membre de l'association depuis : 2004

Nombre de joueurs : 150

Faits marquants : lancement d'une deuxième version mi-2005 avec plus d'objectifs, de missions, des adversaires automatisés (robots/bots), et un nouveau mode de dialogue entre les joueurs

Résumé

Le jeu de l'évolution : vous dirigez une tribu de créatures aux capacités variées (Camouflage, Charognard, Poumons...), qu'il faut nourrir, défendre et développer... pour profiter de nouveaux organes et explorer le monde, tout en se chamaillant avec vos voisins amibes.

Joueurs en rut	case	il y a...
Kuja	60 (1)	(4 mn)
Stephanie	92 (1)	(5 mn)
jmf	02 (1)	(12 mn)
lilly	57 (1)	(96 mn)
trek	71 (1)	(142 mn)
Nandi	22 (1)	(175 mn)

Attention, ces tribus ne sont peut-être plus en rut. Il vous faut l'évolution "narines" pour en être sûr.

Illustration 7: S'accoupler gaiement avec d'autres créatures dans Tératogénèse

Histoire & Gameplay

On vous a lâché dans la Mare ! Initialement sous la forme d'une minuscule amibe, vous devrez acquérir des évolutions indispensables, collaborer ou dévorer vos petits camarades, vous accoupler avec ou pondre des oeufs, prendre des forces... pour à terme vous voir confier une Mission Divine

Jeu bucolique et volontairement non violent, très joué par la gente féminine, des mères de famille et de nombreux enfants... voir même des familles entières.

Une fois une taille respectable atteinte dans l'une des 15 parties proposées, les joueurs peuvent défier le monstre  ou aider les nouveaux venus à découvrir leur terrain de jeu, la mare.

Tératogénèse était victime de sa popularité et « ramait » de plus en plus, l'association Nainwak a sauvé le jeu en fournissant un hébergement sans soucis. Depuis, deux développeurs sont venus à la rescousse et ont corrigé quelques détails



Warland

URL : www.war-land.com

Type : MMORPG en tour par tour

Date de création : 2006

Membre de l'association depuis : juillet 2006

Nombre de joueurs : 2000

Résumé

Dans Warland, vous devez élever une multitude de worms (jusqu'à 50 worms), et vous pouvez vous combattre contre les autres pour qu'il devienne plus puissant. D'autres actions sont possibles : s'échanger, créer, utiliser des produits aussi divers que loufoques (Bombe blast, kit muscle, bombe nucléaire, ...)

Histoire & Gameplay

Il était une fois dans une contrée lointaine, un peuple appelé les guerriers de Warland qui ne pensaient qu'à se battre pour survivre au sein d'un monde isolé avec peu de ressources à partager. Bien sûr, pour contrôler une armée, il fallait bien une élite surnommée les maîtres guerriers. Certaines nations de maîtres guerriers se créèrent pour rassembler leurs pouvoirs et garantir la paix. Cependant, on assistait parfois à des carnages : c'est la dure vie de Warland !!!

Ligevum

URL : www.ligevum.com

Type : MMORPG en tour par tour

Date de création : en cours depuis 2005

Membre de l'association depuis : 2006

Nombre de joueurs : jeu en cours de création

Faits marquants : Ligevum (se prononce de façon latine : « Liguévoum ») est illustré par l'artiste Jason Chan qui a donné son accord pour l'utilisation de ses peintures. Un grand soin est donnée aux décors et à l'environnement esthétique du jeu.

Résumé

Plongé dans un univers héroïco-fantaisiste incroyable, vous pourrez incarner un personnage et partir à l'aventure, explorer et accomplir des quêtes aux confins d'un univers vaste. Vous pourrez vous allier et combattre dans des batailles épiques, forger des alliances et vous dépasser pour le pouvoir et pour la gloire.

Ligevum est un jeu de rôle asynchrone, car même s'il est en ligne, il ne se joue pas en temps réel. C'est un jeu par tour.



Illustration 8: Explorez le monde passionnant de Ligevum

Histoire & Gameplay

Ligevum est un projet né en 2005, de l'imagination débordante de plusieurs lycéens, à l'époque accros à un autre jeu de l'association Nainwak. Voulant proposer une autre expérience ludique et visuelle, ils se lancèrent à leur tour dans la création d'un jeu. La première version vit le jour en septembre 2005.

Un gameplay axé sur le jeu en équipe, des quêtes, des mondes à explorer et des adversaires humains à combattre dans un système « tour par tour » amélioré.

Simerion



URL : www.simerion.fr

Type : RPG/Gestion en tour par tour

Date de création : sortie prévue fin Juillet 2007

Membre de l'association depuis : 1 an

Nombre de joueurs : jeu en cours de création

Résumé

Simerion est un jeu mélangeant RPG et jeu de gestion dans un univers futuriste proche. Chaque joueur endosse le rôle d'un colon issu de la Terre ayant pour mission de peupler les colonies planétaires fraîchement découvertes. Le joueur possède 24 heures de Crédit-Temps par jour qu'il peut utiliser à sa guise. Il est alors libre de se déplacer sur des planètes immenses, de prendre des navettes pour se rendre où il désire. Il peut réaliser des missions parmi tout un panel. Ces dernières étant bien souvent liées, le joueur est guidé tout du long par une trame scénarisée qui le mènera un peu partout dans la galaxie et qui lui fera rencontrer de nombreuses personnes, faire éclater intrigues politiques et complots, mais aussi faire des découvertes scientifiques et philosophiques.



Illustration 9: Simerion : une galaxie à coloniser...

Histoire & Gameplay

Dans les années 2040, une sonde en réponse à la mission Pioneer 11 lancée dans les années 1970 fut repérée par un astronome européen. Cette dernière était en fait un message envoyé par une civilisation intelligente extraterrestre. Ces Naâms, ainsi qu'ils semblaient se nommer eux-même, étaient sur le point de trouver une technologie de déplacement leur permettant de venir rencontrer l'Humanité. C'est par cette technologie que cette sonde fut envoyée, mais ces êtres ne la maîtrisaient pas encore suffisamment pour faire voyager des structures plus importantes plus rapidement. C'est dans ce contexte qu'en s'inspirant de la technologie de la sonde, les hommes améliorèrent leurs voyages interplanétaires et leurs connaissances de l'espace. Et alors que la population de la planète devenait intenable et que le manque de ressources prenait une ampleur démesurée, un programme de colonisation planétaire fut mis en place.

Okracoke

URL : okracoke.nainwak.org

Type : gestion

Date de création : V.1 (mars 2007), V.2 (en cours de création)

Membre de l'association depuis : 2007

Nombre de joueurs : 200

Faits marquants : Le jeu est à la base seulement le projet de fin d'année de DUT informatique de 2 étudiants. Réalisé en 6 mois, le jeu a quand même eu son petit impact malgré l'absence de publicité. En vue du Festival du jeu vidéo nous avons décidé de l'améliorer grandement.

Résumé

Okracoke est un jeu de gestion, avec une pincée d'aventure et un soupçon de RPG. Vous y dirigez un pirate qui débarque avec 2 matelots sur une barque dans une ville qui va devenir son port d'attache. Vous allez devoir vous débrouiller pour recruter des moussaillons, acheter de l'équipement et des ressources pour aller conquérir les eaux du monde d'Okracoke et devenir le plus puissant des pirates.



Illustration 10: Dans Okracoke, votre objectif est de devenir le plus puissant des pirates!

Histoire & Gameplay

Vous déplacez votre bateau sur la carte du monde et des combats apparaissent de manière aléatoire. Vous ne disposez au début que d'une simple barque ne pouvant accueillir peu de matelots et vos attaques sont faibles et peu variées. Le but est de sillonner les mers, d'amasser des trésors afin d'engager de nouveaux pirates et de se payer de nouvelles pièces pour son futur bateau. Plus on avance dans le jeu, plus on navigue vite, plus notre équipage est puissant et dispose d'attaques meurtrières.

En vue du Festival du jeu vidéo : le jeu étant pour le moment limité à seulement 5 niveaux nous revoyons le système afin de faire évoluer son équipage en fonction de l'expérience et non du bateau. De plus, différents membres d'équipage influençant directement les attaques peuvent être recrutés ce qui permet une personnalisation poussée. Les combats sont également revus et le joueur géré par l'ordinateur pourra choisir une liste d'actions à effectuer en priorité (dixit les gambits dans Final fantasy XII) ce qui entraînera une meilleure I.A.

Le point capital de la V2 : une arène dans laquelle les joueurs s'affronteront en 1 contre 1 en temps réel.



Exsulare

URL : exsulare.nainwak.org

Type : stratégie/RPG en tour par tour

Date de création : en cours de création

Membre de l'association depuis : 2006

Nombre de joueurs : en cours de création

Résumé

Très peu d'informations ont filtré concernant ce nouveau projet monté par l'équipe qui a auparavant conçu [Chevaliers Online](#) (MMORPG en tour par tour). D'après la copie d'écran que nous avons réussi à piquer, il semble doté d'une interface très soignée en Flash. Nous avons aussi réussi à savoir qu'il serait question de combat entre les dieux...





Online Go Server

URL : www.online-go.com

Type : Jeu de go au tour par tour

Date de création : Novembre 2005

Membre de l'association depuis : Mai 2008

Nombre de joueurs : 500

Langue : Anglais

« Le jeu de go est né en Chine il y a plusieurs milliers d'années. Il se joue au Japon depuis 1200 ans, mais il ne s'est répandu que récemment en occident. Le but du jeu est la constitution de territoires en utilisant un matériel des plus simples : un plateau, appelé goban, sur lequel est tracé un quadrillage et des pions, appelés pierres, que l'on pose sur les intersections de ce quadrillage à tour de rôle. Les règles s'apprennent en quelques minutes et permettent aux débutants de faire rapidement des parties passionnantes. » *citation de la [Fédération Française de Go](http://jeudego.org), site jeudego.org.*

Le jeu de Go est devenu, après la victoire des machines sur les meilleurs joueurs d'échec, le nouveau défi de l'informatique dans le domaine de l'intelligence artificielle. Les meilleurs programme de Go n'arrive que difficilement à battre les joueurs professionnels sur une petite taille de plateau et ont du mal à se mesurer aux amateurs expérimenté sur des tailles normal (exemple: IA-Go Challenge au [Tournoi de Go de Paris 2008](#)). Par son amplitude et sa difficulté, il a naturellement été choisi, avec les Échecs, les Dames et le Bridge, pour être une discipline lors des tout premiers Jeux Mondiaux de l'Esprits qui se tiendront en octobre 2008 sur le site des Jeux Olympiques à Pékin.

Online Go Server permet aux joueurs de Go du monde entier de se réunir sur un serveur dit au « tour par tour » ou par « correspondance ». Le jeu par correspondance consistait, à l'origine, à envoyer par courrier le prochain coups et permettait de jouer avec des joueurs très éloignés. Les techniques s'étant développé, le courrier électronique à remplacer le courrier classique. Puis des serveurs dédiés sont apparus, il permette au joueur de faire des parties sur plusieurs jours. Cela permet notamment de jouer des parties sans bloquer une ou deux heures dans la journée pour cela mais de prendre juste 5 minutes (ou 5 secondes) de sa journée pour jouer un coup.

Online Go Server propose de nombreux tournois ainsi que des parties libres. Des forums de discussions et des mécanismes de messagerie permettent au joueur de communiquer et de discuter du jeu ainsi que d'autres choses. Un système de commentaire permet aux joueurs de s'aider à progresser. Un système de coups conditionnel permet également d'accélérer les parties en proposant, en fonction des coups de l'adversaire une réponse.

Le serveur a été fondé en 2005 par deux anglais (topazg et Arathalion sur le serveur). En 2007, un français (dmg) rejoint l'équipe de développement du site. Lorsqu'en 2008, les deux fondateurs ne peuvent plus assurer la maintenance du site, dmg reprends l'administration et pour survivre le site, anciennement hébergé par le travail de topazg, doit trouver un nouvel hébergement. L'association nainwak accueille alors le site.

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.

Suite à la multiplication des jeux hébergés et à la lourdeur de la gestion de la vente de produits dérivés, une boutique en ligne a été ouverte : <http://nainwak.spreadshirt.net>.

Outre l'association, 4 jeux y sont représentés : Nainwak's World, Le Bestiaire, Heros' Chronicles et Assaut & Stratégie.

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 12: Quelques motifs présents sur les produits dérivés

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	Hugo Roy
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 MountyHall 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'une dizaine de jeux
- **Octobre 2005** : participation au Monde du Jeu
- **26 janvier 2006** : ouverture du blog : <http://blog.nainwak.org>
- **Mai 2006** : ouverture de la boutique en ligne <http://nainwak.spreadshirt.net>
- **Septembre 2006** : participation au Salon du jeu (ex Monde du Jeu)
- **Janvier 2007** : Ségolène Royale fait trembler le petit monde de [Nainwak's World](#) en utilisant le néologisme "[bravitude](#)". Ce terme est utilisé par les joueurs de Nainwak's World depuis 2002. La [fréquentation des forums](#) du jeu ont doublé pendant trois jours, et lorsque des gens parlent de "bravitude" sur la toile, certains donnent une petite référence à Nainwak's World