

# Interview de l'Association Nainwak

PAR FAIREUNEPAUSE.COM (OCTOBRE/NOVEMBRE 2008)

## 1) Bonjour pouvez-vous vous présenter en quelques lignes l'association Nainwak.

**Sphaks** : Il y a quelques années de ça, lorsque nous avons décidé de réaliser un jeu (Nainwak's World) pour le plaisir, nous avons eu beaucoup de mal à démarrer. Des problèmes d'hébergement, des problèmes techniques, des problèmes financiers. Après s'être stabilisés, nous avons décidé de créer une association afin d'aider les créateurs de jeu amateurs à surmonter ces problèmes. Nous proposons pour ça une mutualisation de l'hébergement, des forums pour discuter technique, des salons pour faire connaître les jeux, une boutique de produits dérivés, etc.

**Wolven** : L'association Nainwak est une association de jeux en ligne gratuits. Elle soutient ces jeux grâce à ses services : hébergement, assistance technique, outils de qualité (Php, mysql, phpmyadmin, cron, svn, wiki ...) et leur donne une visibilité en tant que communauté (blog, forum, festival ...)

**Aquanum** : Que dire de plus :]

**Cakeman** : Pas mieux. Après avoir stabilisé le jeu Nainwak, il était tout naturel de se tourner vers les autres jeux.

**Haiken** : Outre l'hébergement permanent d'une dizaine de jeux, notre principale activité concerne la participation cette année au Festival du Jeu Vidéo (fjv.fr) afin de faire découvrir nos créations au grand public.

## 2) Vous êtes nombreux à bosser dans l'association ?

**Sphaks** : On se compte ? Un !

**Wolven** : Deux !

**Aquanum** : Trois !

**Finalbob** : quatre !!

**Cakeman** : 5 \o/

**Haiken** : six et même plus !

...

**Sphaks** : Une dizaine de personnes sont directement impliquées dans le fonctionnement de l'association, mais une trentaine de bénévoles participent à l'entretien et l'évolution des jeux hébergés.

## 3) L'association est à but non lucratif. Si ce n'est pas indiscret, que faites vous comme métier ?

**Sphaks** : Nous sommes principalement des étudiants, ou bien nous bossons dans l'informatique.

**Wolven** : jeu commencé lorsque j'étais lycéen. Désormais étudiant ... mais à sciences po... pas grand chose à voir avec l'informatique. (Kamule, co-auteur de Ligezum, en prépa ingénieur)

**Aquanum** : Étudiant en dernière année d'école d'ingénieur en informatique

**Finalbob** : Étudiant en 2nd année de prépa, à l'ENSAM l'année prochaine

**Cakeman** : Ingénieur informatique en SSII depuis 4-5 années

**Haiken** : Consultant en architecture des SI... les serveurs, l'hébergement, les bases de données je pratique au quotidien...

#### **4) Quels sont les objectifs de l'association Nainwak ?**

**Wolven** : Permettre aux jeu en ligne gratuits de se développer.

**Cakeman** :

- offrir aux créateurs amateurs de jeu Web un environnement stable avec tous les outils nécessaires lui permettant de développer son jeu dans de bonnes conditions

- que les créateurs de jeux puissent aussi se rencontrer et éventuellement échanger.

J'irais même en disant ceci :

- si le jeu devient par la suite payant (et que le modèle est viable) alors il devra quitter l'association (cf. règlement intérieur) mais ça voudra dire que le jeu s'est bien développé et que donc l'association a pleinement rempli ses objectifs.

- si le jeu reste gratuit et continue à vivre et à évoluer, idem.

**Haiken** : oui, permettre à des milliers de joueurs de continuer à profiter de jeux sympathiques et sans prétention ; s'amuser, apporter du fun aux gens

#### **5) Je suis un sympathique développeur sans le sou. Sous quelles conditions pouvez-vous m'héberger ?**

**Sphaks** : Ton jeu doit être : un jeu en ligne, accessible gratuitement, à but non lucratif, et entretenu régulièrement. Et il te faudra tout de même t'alléger de 5 euros par an et puis raconter des blagues.

**Wolven** : Le jeu peut être hébergé par l'association même pendant son développement.

**Cakeman** : Les conditions sont décrites de façon plus détaillées dans le règlement intérieur : [http://www.nainwak.org/index.php?option=com\\_content&task=view&id=25&Itemid=45](http://www.nainwak.org/index.php?option=com_content&task=view&id=25&Itemid=45)

**Haiken** : dans tous les cas, n'hésitez-nous pas nous demander. Nous pourrions au pire vous filer quelques tuyaux !

#### **6) Je suis un beau et jeune Game Designer, j'ai des idées mais je ne pouic rien au développement. Pouvez-vous m'aidez à créer un jeu web ?**

**Sphaks** : La meilleure aide que je puisse te proposer c'est d'installer EasyPHP et de faire un HelloWorld. Le reste viendra tout seul.

**Wolven** : l'association n'est pas éditrice. Néanmoins il y a parfois de l'aide entre jeux de l'association.

**Aquanum** : On ne fait pas le travail à la place des gens, on les conseille, les guide et les aide dans leur projet quand ils ont besoin d'aide. On peut les mettre en relation avec des développeurs qui pourraient être intéressés par des concepts de jeux, cependant le plus gratifiant est d'apprendre à programmer et de faire ça soit même. Beaucoup de gens sont passés par là au début de leur jeu :) Et ça marche, il suffit d'un zeste de motivation pour lancer tout ça.

**Finalbob** : Aquanum a parlé de la voix du sage, notre but est de nous entraider, pas de nous assister. Pour créer un jeu web, il suffit d'avoir la motivation, un concept original, et une légère connaissance des langages de programmation web. Plus le projet avancera, et plus vous apprendrez de choses pour aller loin.

**Cakeman** : Fait un tour sur le forum (<http://forum.nainwak.org/>) éventuellement pour avoir des avis des conseils, voire même trouver des développeurs potentiels !

**Haiken** : Des sites comme jeuphp.net, forum.tourdejeu.net ou games-creators.org regorgent de développeurs prêts à bosser sur un projet original... il faut par contre les convaincre ! Les gens ne t'aideront pas si toi même tu n'apportes rien au projet.

## **7) Il y a de plus en plus de professionnalisme dans les boîtes qui bossent dans le domaine des jeux on-line. Les petits développeurs qui codent dans leur salon ont-ils encore une chance de vivre de leur passion en étant indépendant ?**

**Sphaks** : Notre concurrent direct n'est pas World of Warcraft. Notre concurrent direct est FaceBook. Nos joueurs les plus fidèles ne viennent pas sur nos jeux pour poutrer du Zorg, mais pour y retrouver leurs amis (et accessoirement poutrer du Zorg avec leurs amis). Beaucoup de joueurs se retrouvent en vrai, autour d'un verre ou d'une banane d'anniversaire. Et FaceBook a plutôt bien fonctionné...

**Wolven** : L'association n'étant pas soumise à des contraintes de visite (de profit), on peut se permettre d'avoir des jeux différents, avec un objectif premier d'amusement personnel, pas d'objectif de chiffre.

**Aquanum** : On ne vit pas dans la même cour. Les jeux dits "professionnels" sont pensés lucratifs dès leur création et cela se ressent quand on joue. Nainwak propose des jeux n'ayant aucun aspect commercial. On développe et joue pour le fun avec des potes, le tout dans une ambiance conviviale :) Maintenant rien n'empêche les jeux à partir sur la voie professionnelle, Nainwak peut être un tremplin pour ceux-ci. Cependant, dès que la barrière sera franchie, le jeu en question devra quitter l'association.

**Finalbob** : Par le principe même d'adhérer à Nainwak, on refuse de vivre de notre jeu. Comme dit dans la question, nous sommes des passionnés qui jouent/programment pour "passer le temps". Le but est de se faire plaisir. Après qu'on soit 5000 ou 200, du moment qu'il y a une bonne ambiance. Le but est d'avoir des jeux qui vivent avec des communautés actives

**Haiken** : Certains développeurs indépendants arrivent à percer et à monter des projets qui tiennent la route... mais ça réclame une bonne dose de créativité, de sueur, une motivation à toute épreuve et un peu de chance ! Le jeu vidéo devient une industrie mais il y aura toujours un

peu de place pour un projet qui sort des sentiers battus et arrive à convaincre un large public. Faut aimer souffrir donc :)

**Sphaks** : D'un point de vue personnel, avec Nainwak, j'ai rencontré des tas de gens extras, et ça, ça vaut de l'or.

### **8) Quels sont vos objectifs à moyen et long terme ?**

**Sphaks (Trésorier)** : Partir avec la caisse.

**Aquanum** : Simplement continuer à héberger des jeux amateurs, rencontrer du monde et se faire plaisir :)

**Finalbob** : Me sortir les doigts et finaliser mon propre jeu. Mais là, tout de suite, j'ai un DM à faire...

**Cakeman** : Pas mieux ! et aussi scorer !

**Haiken (Président)** : Empêcher le trésorier de partir avec la caisse (ou alors toucher ma part).