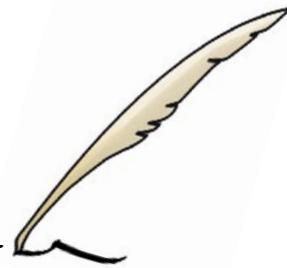




Poitiers, le 29 septembre 2004



Présentation du Jeu

Découvrez Nutsy.net, un nouveau jeu par interface web !

Introduction ...



Nutsy.net est un jeu en ligne. Les joueurs peuvent y jouer en utilisant leur navigateur internet. Il s'agit de pages web permettant de recevoir des informations et d'envoyer des instructions.

Nutsy.net propose de nombreux centres d'intérêt :

- S'occuper de son **personnage**
- Construire et **aménager son Nid**
- **Interagir avec les autres joueurs** : coopérativement avec les "campagnes" de la Taverne, ou en s'infligeant des "mesquineries"
 - Vendre et acheter des objets sur le **Marché**
 - La **communauté** et l'animation du jeu par l'équipe Nutsy.net



Une ambiance et un style particulier !

Nutsy.net a été conçu afin d'offrir aux joueurs une "**ambiance**" attrayante et une réelle **communauté** :

Les joueurs se voient entre eux et sont organisés au sein de **villages**. De nombreux outils de communication sont proposés :

messages privés, courts messages dans les Tavernes des villages, Forums (avec notamment 1 forum par village).

“ Les joueurs se voient entre eux ! ”

L'équipe d'animation dispose d'outils afin de faire **vivre le monde** et d'en faire **évoluer les possibilités** afin de proposer des **animations** aux joueurs !



Le personnage



Dans Nutsy.net, le joueur doit en premier lieu choisir un personnage et en **prendre soin** : lui donner à manger, le faire boire, l'envoyer à la douche...



L'apparence du personnage **change selon son humeur** ! En fonction de sa santé, de ses actions et de ce qui lui arrive, votre personnage fera la tête, sera heureux ou déprimé...

Cet aspect "Tamagoshi" du jeu est crucial car le personnage risque de mourir et que sa santé influence la réussite de ses actions.



Le nid

Chaque personnage dispose d'un nid qu'il peut **aménager** et agrandir à son gré.

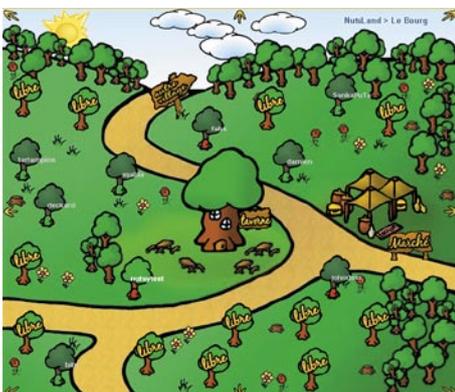
“ Aménager son Nid ! ”

Après avoir acheté ou trouvé des objets, le joueur peut les **déposer dans son nid** et ainsi gagner leurs bonus ou disposer de nouvelles possibilités (par exemple, élaborer des mesquineries avec un laboratoire...).

Il s'agit de pouvoir **“créer” son chez-soi**. Les joueurs peuvent également rendre visite aux autres et découvrir leurs nids.



Les villages



Les villages permettent aux joueurs de **se voir entre eux et d'interagir**. Le monde de Nutsy.net est constitué de nombreux villages, créés par les joueurs.

Les **tavernes** des villages constituent un lien communautaire : les visiteurs du village peuvent laisser un message aux habitants, la Taverne permet d'entreprendre des **campagnes afin de gagner des bonus en s'alliant**.

On trouve également dans les différents quartiers les zones à explorer afin de trouver des ressources.

Les interactions entre joueurs



fabs

Titre :
Ecoreuil débutant

Installé dans le village
de : **NutsLand**
depuis le 09 mai 2004

Âge : 2 mois, 5 jours



De nombreuses interactions sont possibles entre joueurs : envoyer un message, visiter le nid, inviter à visiter son propre nid, ajouter à sa liste d'amis ou infliger une mesquinerie.

Nutsy.net permet donc aux joueurs de **tisser des liens** entre eux, que ce soit de façon **coopérative** ou **compétitive**.

Avec les **campagnes** de la Taverne, les joueurs s'allient afin de gagner des bonus (objets, scores...).

Des **mesquineries** peuvent être élaborées dans le nid ou achetées au marché noir... Leur mise en oeuvre implique néanmoins le risque d'être découvert...

Le jeu revêt un aspect tactique : il sera par exemple conseillé de visiter le nid de la cible afin de savoir si elle est protégée... et peut être que si votre voisin a refusé les visites de son nid, c'est qu'il cache quelque chose...



Le marché

Le marché permet aux joueurs d'acquérir des objets moyennant un coût en **Noisettes**, la **monnaie du jeu**.

Il permet également de vendre ses propres trouvailles... Les grands négociants essaieront donc de gérer aux mieux leurs achats et ventes afin de gagner des Noisettes et ainsi augmenter leur score de Troc !

Le système SMS



Le système SMS se décompose en deux parties :

- D'une part, le **personnage communique** avec le joueur ! Lorsque le joueur dispose d'assez de "crédits", son personnage peut lui envoyer des messages lorsqu'il lui arrive certains événements (s'il a faim, s'il est attaqué...)



- D'autre part, le **joueur peut envoyer des instructions** par SMS ou commander des crédits (convertibles en Noisettes dans la banque).





Nutsy.net : l'équipe



Le jeu a été développé par quatre jeunes, passionnés d'informatique et de jeux vidéos. L'idée de proposer un jeu original et surtout convivial, basé sur les technologies internet les plus répandues a été très motivante.

Le projet a débuté en juin 2003. La première version du jeu a été lancée en juillet 2004. Plus d'un an de travail en équipe !

Originaires de Poitiers, les développeurs du jeu animent la communauté Nutsy et continuent de préparer les évolutions du jeu en concertation avec les joueurs.

En bref, une aventure passionnante et un travail de longue haleine !

Nutsy.net est un jeu original qui propose aux joueurs de **multiples centres d'intérêts**. Le **style graphique** et le **monde du jeu** ont été élaborés afin de participer à la **convivialité** de ce jeu en ligne.

Les liens et la communication entre les joueurs sont privilégiés afin de développer une communauté **attrayante, vivante et accessible** :

Nutsy.net ne s'inscrit pas dans les jeux destinés à un public déjà initié. Il est ouvert à tous et à toutes !

L'inscription et le jeu sont **gratuits**. Les joueurs disposent également de moyens payants (audiotel, SMS) afin de progresser plus vite dans le jeu.



Si vous souhaitez plus d'informations, n'hésitez pas à nous contacter !

contact : contact@nutsy.net