



## Kigen, pionnier d'une nouvelle génération de jeux

Kigen est une nouvelle forme de jeu de rôles, massivement multi-joueurs, on-line mais également grandeur nature... « Géolocalisés » par leur téléphone mobile, les joueurs évoluent à la fois dans leur propre ville et dans un univers virtuel, calqué sur celle-ci. Ils peuvent agir soit sur le terrain (la « ville ») grâce aux fonctions WAP de l'interface mobile (le téléphone permet toujours de recevoir ou émettre des appels), soit sur Internet avec un navigateur classique. En ville, ils peuvent interagir avec les joueurs situés près d'eux ou communiquer avec ceux connectés sur Internet. Sur l'interface web (la « source »), ces derniers ont une vue en 3 dimensions où apparaissent les joueurs localisés sur le terrain, les différents moyens de communication, les tableaux de bord. Ils peuvent alors élaborer des stratégies.

Les joueurs peuvent alternativement être en « ville » ou à la « source », selon leur emploi du temps. Le monde réel devient un terrain de jeu, les joueurs y ont accès n'importe où, n'importe quand et sans contraintes.



### L'univers du jeu : à la fois familier et insolite

Quand la plupart des jeux de rôles recréent, à grand renfort de graphismes 3D, des univers fantastiques, médiévaux ou de science-fiction, Kigen propose la plus grande immersion possible dans les décors les plus authentiques, avec des sons, des odeurs : la réalité !

L'action se déroule donc en temps réel sur la Terre, à laquelle se superpose un monde parallèle numérique uniquement visible depuis Internet et perceptible par les mobiles. Créé par des chercheurs exploitant les réseaux informatiques et la couverture par les satellites, il donne naissance à un univers semi-virtuel dont la cartographie est celle de la Terre, mais dont l'histoire et la biologie n'ont rien à voir. Un monde dans lequel une forme de vie autonome et inconnue apparaît, comme si des Intelligences Artificielles s'y étaient installées... Un monde vierge à conquérir, à façonner, un monde sans frontières...

S'il peut faire penser à Matrix, Kigen ne s'en rapproche que par la possibilité de pénétrer dans un monde virtuel à travers un réseau informatique. C'est un univers original, persistant et évolutif, dont tous les mystères ne peuvent être révélés d'entrée. Tout au long des mois, à la manière des saisons des séries télévisées, le scénario du jeu évolue, à travers des événements ou de nouveaux éléments ludiques. Les joueurs tiennent également un rôle prépondérant sur le déroulement du jeu puisque les plus habiles d'entre eux pourront se retrouver aux commandes et écrire l'histoire.



Pionniers et explorateurs de ce monde (Kigen signifie « origine » en japonais), les joueurs sont entraînés, durant leurs premières semaines de découverte, dans des missions « tutoriales » destinées à les familiariser avec les mécanismes du jeu. Il s'agit d'une sorte de chasse au trésor pour récupérer des objets virtuels sur le terrain, accomplir des quêtes, résoudre des énigmes et affronter les « animaux » mystérieux qui errent dans les villes. Réservée aux débutants, cette première phase donne lieu à un classement doté régulièrement de cadeaux bien réels. Cet apprentissage leur donne à découvrir également l'univers de Kigen. Qui sont les organisations qui se mettent en place et qui tentent de recruter les joueurs ? D'où viennent les étranges objets qui apparaissent dans les rues, et à quoi servent-ils ? Et si le jeu ne servait qu'à masquer les véritables enjeux qui se trament dans Kigen ? Et si Kigen était plus qu'un simple jeu ?...

Dans une deuxième phase, les joueurs, ayant pris connaissance de l'ambiance de Kigen et ayant eu des contacts avec d'autres joueurs vont pouvoir rejoindre une équipe. L'union faisant la force, c'est en s'organisant que les joueurs vont pouvoir progresser. Ils vont donc agir dans l'intérêt de leur équipe, pour s'appropriier des territoires, exploiter les ressources de Kigen et réaliser leur ~~[confidentiel]~~. Alliances, rivalités, trahisons, tous les moyens sont bons pour faire triompher son équipe et faire de Kigen le monde dont chacun rêve.

## En pratique, un jeu simple une fois les nouveaux réflexes acquis

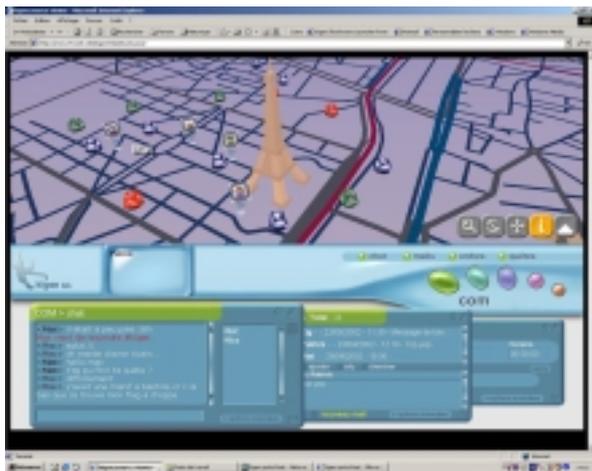
Kigen réunit dans son concept différentes formes de jeu, auxquelles sont habitués les familiers des jeux de rôles massivement multijoueurs sur Internet (MMORPG)\*, ainsi que des aspects inédits qui séduiront de nouveaux venus. Jeu de rôles, jeu de piste, de pouvoirs, de stratégie, de diplomatie, de conquêtes, chacun pourra s'orienter dans Kigen selon ses goûts.

La richesse du jeu tient davantage à ces multiples possibilités et au scénario évolutif qu'à des règles et mécanismes complexes.

Seul impératif pour les joueurs : se familiariser avec deux interfaces ludiques différentes, l'une sur Internet et l'autre, plus originale, sur leur téléphone mobile.

*\*(Everquest, Dark Age of Camelot...)*

## Le web, jeu stratégique



Lors de la première connexion sur Internet, chaque participant au jeu s'invente un pseudonyme et choisit le visage de son avatar, parmi des dizaines de milliers de combinaisons. C'est le personnage qui apparaît sur la carte et le mobile lorsqu'il joue en ville. Pas de fiche complexe, de points à répartir, de races ou

classes de personnages différents ! Son profil se dessine à partir de ses actions réalisées sur le terrain. Internet, la « source », est la tour de contrôle d'où le joueur peut superviser la carte, envoyer des messages aux joueurs sur le terrain, participer aux forums, gérer des stocks, négocier avec les autres joueurs sur des chats privés ou publics, mettre au point des stratégies avec son équipe...

L'interface est simple et accessible depuis n'importe quel navigateur Internet. La carte de la ville se charge et peut apparaître en 3D. Il est possible de zoomer pour repérer le nom des rues, l'emplacement précis de lieux, d'objets ou de joueurs et de savoir à qui « appartiennent » certaines zones. Des fenêtres permettent d'avoir accès aux moyens de communication et de gestion. Il est possible de suivre l'évolution des joueurs sur le terrain minute par minute, tout en communiquant activement avec les autres joueurs à la Source. Chacun prend alors conscience de la nécessité de travailler en équipe.

## La ville, jeu tactique

Sur le chemin du travail, pendant les courses ou une promenade, le jeu continue grâce au mobile. Il prend alors une autre dimension et l'immersion dans ce monde de tous les jours apporte des sensations uniques. Peut-être côtoie-t-on un autre joueur sans le savoir ? Un objet invisible se trouve-t-il dans les parages ? Pour le savoir, il suffit de se connecter au jeu (tout en restant joignable pour les appels) et de se géolocaliser. Un radar permet de connaître aussitôt ce qui se trouve à proximité. Il est alors possible d'interagir. Prendre des objets, affronter une créature, consulter ou rédiger des messages. Si d'autres joueurs se trouvent à proximité, selon qu'ils sont amis ou rivaux, il est possible de faire des échanges, de s'affronter ou pourquoi pas, de se donner un rendez-vous « pour de vrai » à proximité, et négocier. Le mobile permet également d'employer les multiples objets



récoltés sur le terrain, échangés ou fabriqués par les équipes. Ces objets ont des fonctionnalités tactiques, pour s'emparer de zones, pour espionner, pour se protéger, pour attaquer, etc. D'autres objets serviront à la Source, comme matières premières dans des « laboratoires ».

Kigen se veut avant tout un jeu d'équipe et de construction. Les actions agressives, parfois nécessaires, ne sont pas le but du jeu. La pire sanction est d'être déconnecté pendant quelques minutes, et être alors dans l'incapacité d'agir. Déconnecter les autres joueurs ne rapporte rien à long terme et il n'existe pas de points d'expérience qui rendent les anciens beaucoup plus forts que les nouveaux. Seules les qualités intrinsèques des joueurs leur permettent de progresser dans le monde de Kigen où il faut être actif, stratège, diplomate et convivial.

## D'un point de vue technique

L'innovation ludique que représente Kigen s'accompagne d'une architecture technique originale. Elle regroupe des technologies différentes pour rendre possible le dialogue entre le serveur, les ordinateurs, PC ou Macintosh, et les terminaux portables, WAP ou Java. Certaines technologies, comme la géolocalisation, la cartographie directe et les aides à l'orientation en temps réel sont pour la première fois employées dans le domaine du jeu vidéo.

En revanche, tout est fait pour offrir une interface simple à l'utilisateur. Aucun logiciel n'est à installer puisque ce sont les navigateurs classiques qui sont employés, que ce soit sur PC ou Macintosh. Le jeu fait appel aux technologies Flash et Shockwave, déjà utilisés par de nombreux sites web et installées sur la majorité des ordinateurs, ou téléchargeables en quelques secondes. Ainsi, même en vacances, il est possible de suivre le jeu, depuis un cybercafé par exemple. Sur les portables, le menu est simple, agrémenté

d'icônes (en couleurs pour les écrans de dernière génération). Des icônes et des liens permettent de sélectionner les options voulues. Seul l'envoi de message nécessite la saisie de texte avec le clavier.

Outre l'accès à Internet, les joueurs auront besoin d'un téléphone WAP ou Java, compatible avec les réseaux GPRS, et plus tard UMTS (Les opérateurs proposent désormais des abonnements à des tarifs très intéressants pour bénéficier d'un accès illimité à l'Internet mobile). L'abonnement au jeu coûtera pour sa part environ 5€ par mois.

**Prévu pour un lancement sur Tokyo au printemps puis à Paris en été 2003, le jeu va pouvoir gérer des milliers de joueurs en simultané sur une même ville. À terme, Newtgames a l'ambition d'étendre le jeu aux zones non urbaines et d'interconnecter les joueurs de zones géographiques différentes pour en faire un jeu mondial.**

## **Equipement requis :**

**Connexion Internet :** PC/Mac. Navigateurs Internet Explorer, Netscape ou Mozilla + Shockwave. Aucun autre logiciel à acheter ou à installer.

CPU 500Mhz; 128Mo RAM; Carte graphique 8Mo.

**Mobile :** Téléphone WAP ou Java.

---

## Contact presse



**David Heuzé**

tél. : 01 40 20 12 33 - dheuze@gopublic.fr

**Alexandra André**

tél. : 01 40 20 12 40 – aandre@gopublic.fr