

OMTORN

Un MMORPG par navigateur en temps réel !

Communiqué de presse



<http://www.omtorn.com>

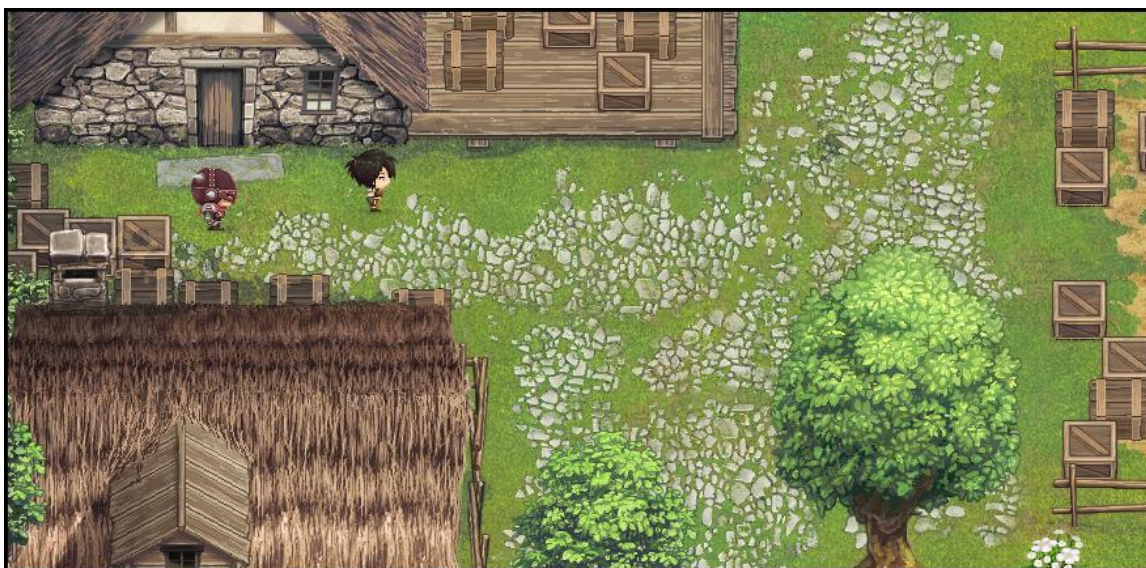
Avignon, le 15 janvier 2014 – L'éditeur Zeffyr annonce la sortie de la version 1.3 du jeu Omtorn, un MMORPG (Massively Multi Online Role Playing Game) en temps réel qui plonge le joueur dans un univers médiéval et fantastique. Sans téléchargement et accessible simplement via un navigateur internet, il se base sur le modèle économique du free to play.

1. Présentation rapide du jeu

Dans Omtorn vous choisirez l'une des 4 races pour incarner un personnage qui va évoluer à travers les contrées qui l'entourent pour en apprendre davantage sur son histoire. Le joueur pourra également faire évoluer l'histoire globale du jeu grâce à ses actions. En 2D, le jeu se veut dynamique et fortement orienté action, à l'instar d'un Zelda qui a été l'une des sources d'inspiration. Voici le trailer du jeu : <http://www.youtube.com/watch?v=fKK5psmD4SA>

a. Un jeu par navigateur vraiment en temps réel

Après plusieurs mois de recherche et développement et grâce aux dernières technologies du web, Zeffyr a réussi à mettre au point un moteur de jeu permettant de proposer une expérience multi-joueurs en temps réel accessible simplement via un navigateur web, sans aucun plugin ni téléchargement. Le jeu vous permet donc d'avoir plusieurs centaines de joueurs connectés simultanément sur un même serveur. Un simple déplacement ou une simple attaque et tous les joueurs sur la carte l'afficheront exactement au même moment.



b. Un jeu-série à scénario interactif

Une des originalités d'Omtorn est le traitement de la saga narrative. En effet, l'histoire d'Omtorn est écrite au fil de l'eau dans le grimoire. Le grimoire est un livre dont les pages s'écrivent pendant le jeu. Une trame générale existe, mais l'histoire s'enrichit chaque semaine au regard de ce qui s'est passé dans le jeu. L'histoire des personnages ainsi que de nouveaux événements sont donc scénarisés interactivement chaque semaine.

Notre ambition est d'utiliser le même type de ressort scénaristique que dans les séries (cliffhanger, twist, climax, etc.). En effet, si le jeu vidéo dans l'ensemble s'est déjà approprié une certaine complexité scénaristique empruntée au cinéma, dans le cas d'Omtorn, le mécanisme de production est calqué sur celui d'une série : un contexte, une bible et une équipe qui fait évoluer le récit au fur et à mesure. Les screentests sont ici remplacés par l'activité du jeu et les réactions des joueurs.

c. Pour quel public ?

Omtorn s'adresse à tous les publics. Un gros effort a été fait pour que la courbe de progression dans le jeu convienne aux joueurs occasionnels ainsi qu'aux joueurs plus actifs. Un système de forme/fatigue permet de ne pas créer un écart colossal entre ces deux types de joueurs en diminuant l'expérience gagnée quotidiennement.

Les plus courageux auront également des défis qui leur seront destinés comme des hauts faits difficiles à débloquent. Ils pourront participer à des tournois d'arènes contre d'autres joueurs ou encore affronter des boss de donjon dans le but de gagner de précieuses récompenses.

2. Un jeu indépendant

a. Modèle économique

Le studio Zeffyr a souhaité avoir une approche raisonnable pour son modèle économique : le contenu complet de ses jeux est accessible gratuitement. Les options payantes sont uniquement des options de confort ou du temps de jeu supplémentaire. Pas de pay-to-win.

b. La communauté

Intégré directement dans le jeu, la communauté peut soumettre des suggestions. Des votes sont ensuite effectués et les meilleures idées sont ajoutées.

Par ailleurs des discussions entre les concepteurs et les joueurs sont régulièrement organisées pour faire ressortir des points de déséquilibres ou discuter des parties à améliorer.



c. Omtorn en quelques chiffres

Une histoire fournie: 80 pages pour le grimoire

1200 quêtes à réaliser

500 équipements

90 recettes d'artisanat

160 compétences

24 mois de développement

d. L'avis des joueurs

La prise en main est facile, les déplacements sont fluides. Il y a les quêtes pour bien progresser et voir les différents aspects du jeu.

Graphismes très jolis. **Siluna**

Le jeu est fluide, c'est très prenant de voir les actions et déplacements des autres joueurs en temps réel. **Albion**

J'ai été surpris quand j'ai débarqué... Les graphismes sont vraiment bien faits et la fluidité du jeu aussi. **Nelooky**

Très intuitif comme jeu, les graphismes sont très bien et les fonctionnalités sont intéressantes. J'ai hâte d'avancer !! **Kozuku**



4. Informations complémentaires

Zeffyr est une société créée en 2007 qui a su attirer grâce au bouche à oreille, une communauté de plus de 550,000 joueurs inscrits sur l'ensemble de ses créations et plus de 350,000 inscriptions rien que pour Alidhan son premier MMORPG free2play.

Omtorn est ouvert au public depuis le 9 octobre 2013.

Vous pouvez télécharger un kit presse avec davantage d'images sur :

<http://www.omtorn.com/media>

Vous y trouverez également les articles parlant d'Omtorn.

Vous souhaitez des renseignements complémentaires, ou vous souhaitez réaliser un test du jeu ? Nous pourrions vous fournir des comptes vous permettant de parcourir le jeu beaucoup plus facilement. N'hésitez pas à nous contacter :

M. Nicolas Martos, responsable projet

nicolas.martos@zeffyr.com

04 90 84 10 06