



Assemblée générale 2008

L'assemblée générale de l'association s'est tenue jeudi 20 novembre de 21h à 23h45 sur le canal IRC. Elle a réuni environ 35 personnes :

- Florent alias Haiken, président de l'association (Nainwak)
- François alias DT, responsable technique (Nainwak)
- Guillaume alias yom, responsable technique (Nainwak)
- Xavier alias Sphaks, trésorier (Nainwak)
- Manu alias Cakeman, vice-président (Assaut & Stratégie)
- Hugo alias Wolven, secrétaire (Ligevum)
- Yoann alias Aquanum (Simérion), Arwall (Nainwak), Basket-Rpg, Chatissimus (Heroes Chronicles), Damien alias dmg (OGS), Laurent alias Finalbob (Neo), Pierre alias Izarie, nouch, *et enfin des personnes non-membres de l'association qui ont participé aux discussions* : B2n, Callipso, Childeric, Colar, Gniarf, greatsayanain, Gromphf,, Laeti (Nainwak), Madjestoet, Nainainain, nainbierophile, NainBouloney, nero, Olivier1981, Pierre, split044 (Pacific), ti-g, tonio, TuTuu.

1. Bilan moral de l'année 2007-2008

1) Administratif

Hugo a été élu au poste de secrétaire (en remplacement de Pierre), il faut s'occuper de la paperasse officielle (déclaration à la préfecture)

2) Hébergement

Nos 2 serveurs sont hébergés à titre gracieux par l'employeur d'un de nos membres (yom). La "prestation" est satisfaisante (surtout qu'elle ne nous coûte rien !), quelques délais en cas de panne pour redémarrer les serveurs.

Nous avons des problèmes de stabilité sur les serveurs dûs principalement au manque de RAM. Les serveurs viennent de subir une upgrade de version de l'OS.

11 jeux actifs hébergés (nainwak HC crepuscule A&S bestiaire ligevum simerion warland okracoke goldenage OGS)

Arrivées :

Manest / Enefel

Laurent / finalbob / Neo

Damien / OGS

Nicolas / basketballrpg

Départs :

Terato

basketballrpg

3) Communication

Participation au Festival du Jeu Vidéo 2008 : un succès ! Beaucoup de visiteurs, des contacts, 1 interviews vidéo et un jeu entre animateurs 😊

Les photos : <http://haiken.nainwak.com/FJV2008/> et <http://hugoroydevred.free.fr/fjv2008.php>



Des efforts à faire au niveau du blog un peu délaissé ces derniers, sur la réactivité aux demandes d'interviews, etc

4) Conseil

Comme les années précédents, conseil aux créateurs de jeux par mail et sur le forum. Très peu de sollicitations, on sent que la communauté des jeux php "s'essoufle".

5) Financement

Dans la continuité des années précédents, des pubs sont affichées sur quelques sites hébergés (nainwak, HC, A&S, Warland, Simerion, Ligevum)

Les pubs ont été un peu délaissées cette année (les frais d'hébergement étaient le facteur principal de motivation) et ne sont plus rafraichies.

La boutique spreadshirt est toujours active, quelques commandes de temps en temps.
Quelques dons sur l'année.

6) Synapse

Après mures réflexions, nous avons rejoint la toute jeune fédération Synapse début 2007. SYNAPSE est la réunion des créateurs de jeux en ligne alternatifs qui ont décidé de mettre leurs efforts en commun dans le but de mieux faire connaître leurs créations. Les objectifs portaient principalement sur la participation commune à un salon.

Nos doutes concernaient principalement la viabilité d'une telle fédération au vu de l'hétérogénéité des membres (amateurs et professionnels) et du manque de clarté sur les objectifs et le fonctionnement de la fédération. Nous avons en définitive décidé de donner une chance à Synapse et de les renforcer par notre présence.

Rodolphe et Yoann se sont portés volontaires comme représentants auprès de Synapse et ont commencé à s'impliquer dans la fédération, en participant aux débats ouverts et en posant de nouvelles problématiques.

Au final, les discussions n'ont abouti sur aucune action concrète et très peu de membres se sont réellement impliqués.

Depuis la démission du président (Prélude), lassé du manque d'implication, vers le mois d'avril/mai, Synapse n'a pas de président officiel et n'a tenu aucune réunion.

Nous considérons aujourd'hui avec regret Synapse comme mort et enterré.

----- Conclusion -----

- une situation financière stable
 - quelques difficultés sur l'hébergement
- => Quels projets pour 2009 ?

Comme chaque année, les participants ont pointé le défaut de communication de l'association, son manque de visibilité. Malgré une année marquée par des pannes plus nombreuses que les années précédentes, ne manquons pas de rappeler que le service de l'association est le meilleur service possible pour les créateurs de jeux : hébergement, nom de domaine et services divers : wcron, wiki, svn etc.

Néanmoins il faut se poser la question de l'état de nos serveurs : manque de RAM, non-remplacement d'un disque récemment défectueux. De plus yom est le seul à avoir accès aux salles des machines facilement. Heureusement, DT - carburé à la caféine - vient de prendre soin des serveurs en mettant à jour le système d'exploitation *Debian Linux*.



Xavier nous fait part de trois remarques : 1) les recettes générées par la publicité sont en chute. Cela s'explique en grande partie par l'investissement humain¹ que celle-ci requiert (surtout depuis notre éviction du service *Google*). 2) les ventes de t-shirt sont aussi en chute (baisse du renouvellement des joueurs prêts à acheter un produit dérivé) et 3) les dons sont en forte hausse. Ces dons viennent en majorité des comptes *premium* d'un jeu nouvellement arrivé : l'international OnlineGo (OGS). Ces dons représentent 30×18,5€ auxquels on soustrait les frais du service de paiement Paypal.

D'autre part pendant la discussion on a abordé plusieurs sujets. Brièvement : les cotisations ne sont pas à jour² et les prévisions de 2009 seraient sous-estimées du fait du besoin croissant de nouveau matériel informatique.

Enfin malgré le coût non négligeable de la participation à Festival du jeu vidéo de 570 euros, nous n'avons cessé de rappeler sa grande utilité :

(21:44:38) Haiken: Alors pour la participation au salon, ce n'est certes pas rentable au vu du retour joueurs inscrits mais c'est surtout l'occasion de se rencontrer entre nous IRL, de présenter son jeu à des visiteurs et d'avoir un retour dessus, ça *booste* la motivation, ça permet d'établir des contacts avec journalistes ou autres, ça force à remettre à jour le dossier de presse, ça permet de discuter entre nous et de lancer des projets... bref ça fait vivre l'association.

D'autre part n'oublions pas les nouvelles opportunités de salon qui s'ouvrent à nous : *Japan Expo-Kultigame* (invitation en juillet 2008), Tournoi de Go à Paris en 2009.

3. Vote des bilans

Bilan moral approuvé à l'unanimité des votes exprimés.

Bilan financier approuvé à l'unanimité des votes exprimés.

4. État des projets

Étant donnés les problèmes de serveurs observés ces trois derniers mois, les premières concertations ont porté sur le matériel à investir en 2009 : des composants, d'autres serveurs (moins coûteux) et du petit hardware « jetable » à répartir à plusieurs endroits pour distribuer la charge des sites. Ce sont les quelques pistes lancées par yom. On attend un commentaire plus détaillé de la part de DT et yom dans les prochains jours.

État jeu par jeu

- OnlineGo : 20 000 comptes, 600 joueurs réguliers. 40 à 50 comptes premium. Les projets de dmg-Damien : nouvelles fonctionnalités sur le site (jeu unicolor, go phantom, interface de commentaire de partie, partie éducative et une partie débutante). Développement du tournoi de Go à Paris en 2009.

1 Il faut beaucoup de temps pour gérer, trouver les sponsors. Mais bon point : *adverline* apporte toujours une cinquantaine d'euros par mois. Chatissimus et Aquanum se sont proposés d'aider Haiken dans la gestion des publicités.

2 voir <http://galette.nainwak.org>



- Nainwak : 3000 comptes. Pacific : 300 à 400 comptes.
- Heroes Chronicles : 6000 comptes pour environ 2500 joueurs. Légère baisse. Mais constamment des nouveautés pour le *gameplay*.
- Assaut & Stratégie : depuis un an une stabilisation à 300 joueurs (remise à zéro tous les ans) et des nouveautés régulières. La version anglaise³ rassemble une centaine de joueurs, avec une âpre domination des joueurs croates et hollandais qui se livrent une guerre sans pitié.
- Simerion : toujours en développement
- Ligezum : développement de la bêta 3. La version bêta 2 est petit à petit délaissée par les joueurs (manque de contenu et aucune nouveauté : pas le temps).

Projets pour l'association

Essentiellement deux projets : 1) un nouveau site, 2) des interactions entre les jeux. Notons au passage la nécessité d'une « page parking » lorsque le serveur plante et l'adhésion prochaine à l'Association Pour une Recherche et une Informatique Libre (APRIL) puisque nos serveurs fonctionnent exclusivement sur des FLOSS (*Free/Libre and Open Source Softwares*).

- 1) Concernant le renouvellement du site, pour un besoin croissant d'une meilleure communication et d'une meilleure utilisation (dévoilement prochain). Cela passe par : l'assemblage de tous les sites de l'association (par exemple flux RSS du blog sur la page d'accueil du site général). Il faut aussi mieux utiliser le travail collaboratif rendu possible par le site (mettre à jour le contenu, comme l'historique où la section volontariat). C'est aussi l'occasion de collecter les informations sur les jeux et sur chaque membre de l'association. Enfin pourquoi pas constituer un espace presse réunissant les articles, interviews et vidéos ?
- 2) Création d'un réseau entre les jeux. L'idée d'un *webring* n'a pas du tout enthousiasmé (trop l'apparence d'une pub, dépassé). Mais parallèlement, des pistes à poursuivre : comptes communs (*premium*), des objets communs (pour Nainwak, HC, Simerion et Ligezum), des parrainages entre jeux, des *skins* à l'effigie d'autres jeux de l'association pour OnlineGo par exemple.

Au cours de l'AG, nous avons créé un groupe⁴ « Association Nainwak » sur le réseau *Facebook*.

D'autre part cette AG a été l'occasion par la suite de discussions aussi fantasques que sérieuses comme vous pouvez le découvrir sur le détail de la conversation : http://hugoroydevred.free.fr/nainwak/assemblee_generale_irc.html

Souhaitons à l'association une bonne année 2009, pour relever ses défis : nouveau site, du matériel et toujours plus d'amusement !

Hugo

alias Wolven, secrétaire de l'association
administrateur de Ligezum
courriel : wolven arobas ligezum.com

³ Lien : www.war4fun.net

⁴ <http://www.facebook.com/home.php?#/group.php?gid=36473127716>