

Assemblée générale 2009

ASSOCIATION NAINWAK – COMPTE RENDU

L'Assemblée générale 2009 (AG) de l'association Nainwak s'est tenue sur le canal IRC lundi 19 octobre 2009 à partir de 21 heures. Étaient présents : Aquanum, Cake (Vice-Président), Chatissimus, DT (Responsable technique), Haiken (Président), Wolven (Secrétaire), Sphaks (Trésorier), Colar (Éléphant), david, izarie, Childeric, flappy, Garfo, Gniarf, Groumphf, iule, jon_jokah, LogistiX, Madjestoet, Malvick, Matelot, michoko, nainbiere, Nainpolo, rob, split044, Tchekhov, trotard, TuDuL, VinC et wondersye ; soit 32 personnes.

1. Bilan moral

1) Administratif

Matthieu (le blop) a demandé son remplacement au vu de son activité sur ces dernières années. Le poste peut aussi tout simplement être supprimé, un seul secrétaire suffit.

Florent (président) aussi aimerait bien se faire remplacer... ce qui suppose que se présente un candidat valable... (idéalement déjà impliqué dans l'association, avec des projets et une volonté de fer).

2) Hébergement

Nos 2 serveurs sont toujours hébergés à titre gracieux par l'ex-employeur d'un de nos membres. Il faudra se reposer la question de la pérennité de l'hébergement vu que yom a changé d'employeur. Mais les interventions physiques sont toujours gérées.

Les problèmes de stabilité de l'an dernier ont été résolus par le remplacement de barrettes de RAM (165€)

Le service est stable. Un disque dur HS mais pas d'impact car ce disque était dans un RAID5 (il est remplacé).

10 jeux actifs hébergés (nainwak, HC, crepuscule, A&S, bestiaire, liguevum, sime-rion, warland, OGS, basketballrpg)

Voir <http://www.nainwak.org/Jeux> d'après un décompte récent, on totalise 15000 joueurs sur l'ensemble des jeux (source : Hugo ;)

Arrivées : Cysathorie, Adreis, Magdales

Départs : aucun.

On a réalisé un mini-bilan des jeux de l'association.¹

Globalement le nombre de joueurs est stable. Beaucoup de jeux sont encore en développement et peinent à aboutir.

1 <http://haiken.nainwak.com/Etat%20des%20jeux%20de%20l%27association%20Nainwak.pdf>

Les projets ne manquent pas !

La motivation est moyenne et variable d'un jeu à l'autre. Elle s'essouffle sur les anciens jeux et projets, assez bonne sur les nouveaux projets.

3) Communication

La nouveauté de l'année c'est sans conteste le Nouveau Site de l'association réalisé par Hugo sur une base SPIP. Perso je trouve que ça déchire, mais je vous laisse juger par vous-même sur www.nainwak.org ;)

Participation au Festival du Jeu Vidéo 2009 : 4 personnes seulement et avec le "kit" habituel portables/vidéoproj/affiches/flyers.

Beaucoup de visiteurs, pas mal de jeux musicaux cette année. Le monde du jeu reprend du poil de la bête.

Quelques contacts avec des joueurs ou anciens joueurs (oh ça existe encore nainwak ?), des créateurs.

Pas énormément de motivation cette année car nous n'avions pas de nouveau jeu ou projet à présenter. Mais on a assuré la présence avec sérieux (vous imaginez bien... surtout devant les booth girl :p)

Du coup on en a profité pour brainstormer un peu sur les façons d'améliorer le stand ou ce qu'il serait cool de faire pour délirer un peu (réservé aux membres, me demander si pas d'accès) : <http://forum.nainwak.org/viewtopic.php?p=4171#4171>

On s'est aussi interrogé sur l'avenir de nos jeux et il est sorti une piste intéressante : les jeux sur téléphones portables. De plus en plus ont accès à internet (iphone) et nos jeux sont parfaitement adaptés dans leur fonctionnement (tour par tour, casual, etc). La question se pose de savoir comment gérer ce projet.

Les photos : <http://haiken.nainwak.com/FJV2009/>

Nous avons aussi choisi de ne pas participer à la Japan Expo, même si le stand est gratuit : personne n'était vraiment disponible à cette date, donc on a choisi de se concentrer sur le FJV

Au niveau du blog, l'activité est très faible, mais il n'y a pas vraiment de nouvelles à diffuser au niveau de l'association. Il y a néanmoins une excellente interview (réalisée pour un autre site qui ne l'a jamais publié) qui transcrit bien l'ambiance et les activités de l'association.

4) Conseil

Comme les années précédents, conseil aux créateurs de jeux par mail et sur le forum. Quasi aucune sollicitation. Soit les jeux php ne sont plus en vogue, soit il y a des acteurs mieux reconnus, visibles ou compétents (ex : jeuweb.net)

5) Financement

Les pubs ont été délaissées cette année et ne sont plus rafraîchies (faute de temps et de motivation... on n'a pas besoin d'argent)

La boutique spreadshirt est toujours active, quelques commandes de temps en temps. De nouveaux modèles nainwak ont été mis à Noël avec promo -10%

Quelques dons sur l'année.

6) Partenaires extérieurs

Des discussions ont été initiées avec l'AJVA (association de promotion des jeux vidéo amateurs) par le biais de Yoann. Nous avons parlé entre autres d'une participation commune au FJV mais les discussions se sont taries (personne n'a relancé) et nous avons finalement participé chacun de notre côté (eux avec relite). Pas de contact non plus lors du FJV.

Synapse est toujours mort et enterré. Il doit rester des sous (quelques centaines d'€) sur le compte, mais apparemment plus personne ne s'occupe de rien.

Conclusion

- une situation financière stable
- un hébergement stable
- Que faire des jeux à l'abandon ?
- Comment booster la motivation sur les jeux en perte de vitesse ?
- Doit-on lancer un projet de conquête des plate-formes mobiles ? Si oui comment le piloter ?

Bilan moral approuvé à l'unanimité des votants

Bilan prévisionnel 2010			
Prévision au 1er janv. 2010		6 367,99 €	
	Hébergement	0,00 €	Merci monsieur mécène qui nous sauve la vie
	Hardware	-140,00 € ?	Changement de disques ?
	Domaines	-39,34 €	nainwak.com et naiwnak.org payés sur 3 ans en 2008. Reste liguevum.com
	Spreadshirt	10,00 €	Prévision d'une baisse d'intérêt dans les produits dérivés (non renouvellement de joueurs)
	Pubs	150,00 €	
	Cotis	70,00 €	
	Dons	50,00 €	
	OG Premium	750,00 €	
	Salon	-650,00 €	Salon 2010
	Matériel salon	-200,00 €	Flyers, banderole, etc.
Prévision au 31 déc 2009		6 367,33 €	
Bénéfices prévisionnels 2010		0,66 €	

Bilan financier voté à l'unanimité des votants

Donc on continue le *statu quo* : Sphaks veut partir avec la caisse, Haiken l'en empêche (tant qu'il n'a pas sa part).

Discussions, projets

Situation financière

L'association continue de bénéficier d'un hébergement gratuit grâce à son mécène, d'où sa bonne santé financière. Néanmoins, sans cette aide bienvenue, étant donné le peu de revenus, nul doute que tout imprévu serait très dommageable. Nous devons donc nous poser la question : la situation est-elle pérenne ?

Dans le bilan 2009, si nous prenons en compte les revenus générés par Online Go Server nous réalisons un bénéfice qui nous permettrait de payer des frais d'hébergement pour deux ans seulement.

C'est d'ailleurs une autre caractéristique importante de la situation financière de l'association : la grande majorité des revenus viennent des comptes premium de OGS. C'est l'occasion de relancer les propositions pour générer des revenus. D'autres jeux pourraient s'inspirer du modèle d'OGS pour monétiser leurs joueurs. D'autre part, a été proposé l'organisation d'une cagnotte à OGS.

Enfin, notons que nous avons reçu une somme conséquente de dons. Je pense qu'un message de remerciement serait de bonne augure, ainsi peut être qu'organiser une campagne de dons.

Composition du bureau

Haiken (Florent Masson, président) et Cake (Manu, vice-président) ont fait part de leur sentiment quant à leur fonction au sein de l'association : ils continuent mais laissent savoir que leur motivation est limitée et que toute proposition de quelqu'un de plus motivé est bienvenue. En somme, plus un appel à la relève qu'une vraie intention de départ :) D'ailleurs, tout deux participeront de près à des actions décidées lors de cette AG.

Quant à Wolven, il continuera sa fonction de secrétaire une fois qu'il sera satisfait du niveau communication de l'association (site Web, galette, dossier presse notamment).

L'Association de Jeux-Vidéos Amateurs (AJVA)

Aquanum, après s'être volontairement lié avec l'AJVA pour connaître leurs propositions et organiser un éventuel rapprochement avec l'association Nainwak nous a expliqué ce que nous avons à y gagner : de nouveaux jeux, de nouvelles activités (moins centré sur le Web), des gens motivés notamment pour le festival du jeu vidéo – qui reste tout de même notre principale événement de l'année. Quant à l'AJVA, elle pourrait notamment bénéficier de nos services d'hébergement.

Nous procéderons donc à un « échange d'otage »² :) On leur envoie Haiken.

2 « Champomy d'abord ! »

Recensement des pâtisseries

Afin de faciliter la coordination de nos actions, il est essentiel que nous puissions bénéficier d'un annuaire à jour des membres ! Nous avons un très bon outil pour cela : galette³. Merci de remplir les informations vous concernant.

Parmi les informations qui me semblent essentielles :

- numéro de téléphone
- adresse mail (la même que sur la mailing-list assoc@fera l'affaire).
- adresse de messagerie instantanée (de préférence jabber ou gmail.com, sinon MSN messenger). De plus je rappelle que le canal IRC⁴ est ouvert toute l'année, pas seulement pour l'AG.

Matériel technique

Niveau puissance, on n'a pas trop de souci à se faire. Par contre sur Pakret (stockage web) les disques durs fatiguent (rajouter une carte SATA) ; sur Pastek (SQL) on manque de place. Il faudrait que DT passe du temps auprès des serveurs pour être tranquille, mais cela semble peu probable pour le moment.

Notons qu'un récapitulatif technique détaillé et à jour serait bienvenu.⁵

La plateforme mobile

Les nouvelles générations de téléphone mobile avec accès au Web sont très intéressantes pour nos jeux. En effet, les navigateurs intégrés sont très proches de ceux utilisés sur les ordinateurs il y a quelques années (en particulier Opera Mobile très proche de sa version PC). D'autre part, certains jeux peuvent déjà être joués par mobile⁶ (sans que rien n'ait été fait pour cela).

L'association a donc décidé de documenter à ce sujet⁷ et d'aider les développeurs pour assurer une compatibilité totale avec les plateformes mobiles, notamment en assurant l'entraide et la communication sur ces jeux.

La coordination de ce projet sera assuré par Wolven et Cake. Haiken apportera sa contribution technique. Une réunion sera organisée prochainement avec les intéressés.

Droit d'auteur et Code Source

Nous avons en effet plusieurs jeux laissés à l'abandon. Quoiqu'il en soit, avec une vingtaine de projets (en production, en développement, inactifs) l'association possède beaucoup de lignes de codes.

3 [Http://galette.nainwak.org](http://galette.nainwak.org) demandez à tech @ nainwak.org si vous avez oublié votre mot de passe.

Nous avons aussi la base IGH à consulter.

4 [Http://irc.nainwak.org](http://irc.nainwak.org) /join #assocnw (serveur nainwak sur netrusk.net)

5 Pour les photos : <http://newsletter.nainwak.org/1/>

6 Pour A&S par exemple <http://forum.w-game.net/viewtopic.php?id=7420>

7 Par ex, <http://www.jeux-alternatifs.com/Hordes-fr-iPhone-Anthrax-GPS-telephone-portable-actu57.html> les interfaces spéciales mobiles

Il serait de bon ton que ce code ne soit pas enterré. C'est pourquoi nous proposons de laisser la possibilité à d'autres de reprendre des jeux laissés à l'abandon (avec l'accord de l'auteur initial).

Par ailleurs, comme on aime partager, une ouverture du code source des jeux est à l'étude (avec les problèmes de sécurité et d'éventuelle triche que cela peut amener néanmoins). Wolven se charge du projet.

Un cadre sera nécessaire afin de clarifier les droits d'auteur sur les jeux.

La publicité

Chatissimus s'est proposé pour s'en occuper. Voir avec Haiken pour plus d'informations à ce sujet (notamment dû à la rupture de notre contrat par Google).

Site de l'association

Problème avec la recherche et quelques incohérences concernant les jeux (A&S n'es pas un jeu au tour par tour). De plus, un wiki interne à l'association va être mis en place, notamment pour organiser nos actions.

J'en profite pour rappeler que certains jeux n'ont pas encore rempli les informations les concernant sur le site Web.

Bon courage à tous pour vos projets,

Bonne chance à l'association pour 2010 !