

HB Weekly Update

La super-compilation qui déchire

HB Weekly Update 24/09/07

Pour commencer, je dois dire que ce fichu journal a prit du retard ; une semaine pour être précis. Eh oui, le premier numéro de notre HB Weekly Update, éclatante copie du célèbre Bungie Weekly Update, aurait normalement dû sortir la semaine dernière. Bref, vous l'avez vu, ou compris, cela n'est pas le cas. En règle générale je n'aime pas être en retard et vous comprendrez donc ma terrible fureur sur les 7 jours de retard accumulés (je plaisante hein xD).

Déjà, je voudrais clarifier quelques petites choses à propos du Weekly. De un, ce n'est pas un journal au sens propre du terme. On n'y trouvera pas non plus une mine de news (bien qu'il y en aura, soyons d'accords, ou des previews). Pourquoi me direz-vous ? Tout simplement parce que vous n'avez qu'à consulter le site ou la catégorie du forum appropriée pour dénicher des informations ou des news. Si c'est pour répéter une énième fois ici ce qui a été dit ailleurs, ce n'est pas la peine de créer un journal alors. Bon, ça c'est fait ; de deux, je prends l'initiative de rédiger seul et complètement ce premier numéro... En fait, si je n'avais pas pris cette décision, il y en aurait tout bonnement pas encore xD Soyez rassurés, plus tard le staff viendra vous écrire un petit mot et apporter leur pierre à l'édifice. Si vous êtes particulièrement sages, même Kane viendra vous livrer un témoignage poignant, triste et percutant sur sa longue chute dans l'alcool.

Oui donc, je disais, le Weekly a prit du retard, peut-être à cause des nombreux problèmes que le staff s'est mangé dans les dents depuis quelques temps. Pour ceux qui ne sauraient pas, Halo-Battle est victime d'une sorte de euh... malédiction. C'est incroyable le nombre de problèmes qui viennent nous accabler. Les 7 plaies d'Egypte, bah c'est vraiment rien à côté. Citons entre autre, Protecto et ses promesses utopiques, le départ de Protecto, l'assaut de Zitiweb, un piratage du forum en décembre dernier, problèmes de Copyright (qui n'ont pas vraiment lieu d'être en plus), fausse lettre de Microsoft, départ de Phoenix, bref, je dois affirmer non sans un certain étonnement que Halo-Battle est un véritable miracle vivant. Une chance qu'on soit encore là, et je viens d'en prendre conscience. Finalement, c'est notre ténacité et notre passion qui, nous tous, nous a poussés à aller de l'avant, et en cela nous devons tous vous remercier pour votre soutien éternel.

Comme dit quelques lignes plus haut, et peut-être à votre grand étonnement, oui Phoenix est parti. Oui, ça fait la deuxième fois qu'on a le tour, bah, c'est comme ça, personnellement je lui dis juste bonne chance et tant pis. Bon, ça c'était la mauvaise nouvelle ; la bonne nouvelle, c'est que Phoenix va uploader ses fichiers avant son départ. Et pour être franc, au pire, nous disposons quand même d'une version alpha, une sorte de ticket de la dernière chance juste "au cas où". Quoi qu'il en soit, nous allons poursuivre sur notre lancée, Master Leon et Swoog feront leur possible pour vous sortir quelque chose de nickel :P

La guerre du Copyright, ça c'est quelque chose d'éprouvant. Il y a quelques jours, Phoenix avait passé son compte à l'un de ses amis, dont le père était dans le droit international ou quelque chose comme ça, et il nous a fait une mise en garde sur notre projet. Pour être court, je vais résumer ça en quelques mots : "Retirez votre projet ou Microsoft va vous faire raquer toute votre vie". Eh bien, en fait, le débat a vite tourné court ; l'ami de Phoenix s'est très vite transformé en barbare agressif et bon, quelques personnes du staff sont entrées dans le jeu, ça finissait en belle baston en interne... J'ai proposé dernièrement, pour le Copyright, un certain nombre de mesures dont le contact de Microsoft afin d'obtenir une autorisation écrite d'exploitation de licence et un autre truc également que Odst doit encore me filer ; ah, et j'oubliais une demande sur le forum de Bungie. Avoir le soutien de la communauté c'est important, surtout que nous espérons plus tard traduire Halo-Battle en Anglais.

Il y a longtemps de cela, on vous avait parlé du nouveau design du site, en se montrant plutôt évasifs ; il faut avouer qu'un beau design serait plutôt souhaité une fois HB sortit, car l'actuel est mal fouttu. Toujours est-il que je tenais à vous en parler un petit peu (j'ai voulu vous faire une petite screen mais hélas la page n'existe plus... dommage ! Lol). Tout ce que je peux vous dire, c'est que ce nouveau design est très beau (vraiment, je vous assure), très complet et surtout, la super fonctionnalité bonus : on peut bouger les cadres d'informations pour les mettre où on veut. Ok, ce n'est pas vraiment utile, mais c'est le petit truc qui fait la différence. Quoi qu'il en soit, vous pourrez pas dire que vous êtes pas choyés comme des enfants gâtés après ;-)

Dans un registre plus divers, j'ai écrit les conditions générales d'utilisation du jeu (je me souviens d'une personne qui se plaignait de ne pas pouvoir les lire il y a très longtemps mais le nom m'échappe). C'est le genre de long texte dont personne s'ennuie à lire, vous savez, le truc que vous zappez tout le temps en cochant "j'ai pris connaissance des conditions" tout en survolant très rapidement la première ligne ? Ben voilà, c'est ça. Quoi qu'il en soit, c'est un texte très important. Ainsi par exemple, nous déclinons toute responsabilité quant à une utilisation abusive de Halo-Battle, qui pourrait porter préjudice à votre vie sociale, à votre physique ou à votre mental. Vous voilà prévenu, vous ne pourrez pas nous attaquer en justice !

Vous avez aussi sûrement lu l'annonce, le staff a subi une restructuration. Concrètement, cela définit très exactement les rôles de chacun et ouvre de nouvelles perspectives d'action pour certains. Officieusement, je dois vous avouer que pratiquement rien n'a changé ; enfin, je veux dire par là que ce n'est pas super flagrant, ces changements novateurs. J'ai proposé récemment une refonte de la méthode de modération et du recrutement du staff, peut-être que là ça va bouger un petit peu plus. Tiens oui, le recrutement ; une partie importante que voilà ! Je trouve aberrant le système de "tu es un vieux membre du forum, t'es le prochain sur la liste des modérateurs". Bon, c'est un avis personnel, mais cela sous-entends que par exemple, Dupont notre plus vieux membre, qui totalise 3200 messages écrit en sms et n'importe comment, sera le prochain modérateur au sein du staff. J'ai proposé une méthode de recrutement plus carrée et sérieuse, CV + lettre de motivation notamment, entretien accessoirement, avec période de mise à essai. Vous serez tous d'accord qu'il vaut mieux un modérateur qui écrit bien et ayant de l'expérience, que le vieux membre du forum du coin sympathique mais écrivant comme un illettré. Enfin, comme d'habitude, ce sera Odst qui va trancher, lui-même proposant carrément un groupe "recrutement" au sein du staff. Tout ça, ça reste à voir bien entendu.

Bref, on va conclure sur ces mots. Je sens que j'ai encore pas mal de petites choses à dire, mais réservons-nous pour la prochaine fois ;-) Sur ce, chers camarades, jouez à Halo 3 comme des fous d'ici deux jours et laissez exprimer la bête qui se cache en vous =D

HB Weekly Update, 01/10/07

Fidèle au rendez-vous, voici le deuxième numéro du Weekly Update ! A vrai dire, j'avais quelque peu la flemme de le taper, mais ayant beaucoup de temps en ce moment (normal, étudiant oblige), je me suis décidé à écrire l'article quand même. Quoique, tout bien réfléchi, je ne suis pas forcé de le publier le lundi même. Je pencherai plutôt pour une parution aléatoire hebdomadaire. Enfin, tout ça, vous vous en foutez je suppose, donc voyons voir ce qu'il y a au menu.

Pour être franc, le menu est aussi restreint qu'un régime végétarien. Il n'y a effectivement pas grand chose qui soit digne d'être rapporté, à part quelques bricoles, bien sûr... Mais bon, la faute à qui tout ça ? Halo 3 pardî. Le forum s'est vu délesté de son énergie vitale, à savoir ses membres, les-dites personnes qui sont pour la grande majorité occupées à jouzer comme des fous sur ce jeu extraordinaire. Je les comprends très bien personnellement, d'ailleurs je serai tenté d'y retourner si je n'étais pas actuellement à l'université (eh oui...). Bref, inutile de s'attarder sur Halo 3 ; il y a eu assez de battage comme ça, pas la peine d'en rajouter.

Passons aux nouvelles du staff directement, voulez-vous. Notons quelques changements d'importance mineure et majeure ! De un, l'éternel ennemi de Halo-Battle, le Copyright. Moi-même et Kane, comme convenu, nous sommes chargés de faire le nécessaire. Plus vraisemblablement, il nous reste encore des choses à voir. Nous avons rédigé un petit texte à l'intention de Bungie afin de leur demander l'autorisation d'user des éléments de Halo, posté directement sur leur forum (en plus de faire un peu de publicité...). Un aimable membre s'est chargé de nous répondre, d'une manière je ne vous le cache pas très pessimiste, en nous disant que Bungie appartient à Microsoft et qu'on pouvait toujours courir pour avoir une licence qui coûte super cher, et blabla... De vous à moi, on sait tous ça, il ne nous a rien appris de nouveau, mais je le salue tout du moins pour sa rapidité de réponse. Au moins, il a prêté attention à notre message.

Oui, car le problème, c'est que les Américains sont très lents, nous n'avons eus qu'une seule réponse pour l'instant... Enfin, c'est peut-être aussi que tous les membres de Bungie jouent sur Halo 3. Quoi qu'il en soit, nous avons décidé de les informer régulièrement des avancées afin que notre topic ne tombe pas dans l'oubli. Concernant Microsoft, rien n'est fait véritablement, on doit toujours s'occuper de ça. Et pour conclure sur le problème du Copyright, je dirai que nous avons peu de chance d'avoir une réponse, mais lorsqu'on voit le nombre de jeux par navigateur qui pullulent sur l'univers de Star Wars, on peut se dire que l'on a toutes nos chances de rester tranquille de notre côté.

Une question récurrente qu'on voit se poser fréquemment sur le forum : "Pour quand, Halo-Battle ?!". Pour la rentrée messieurs dames ! Mais on a pas précisé quelle rentrée, donc ça peut être à la rentrée de la Toussaint =) Plus sérieusement, nous avons conscience d'être à la bourre. Mais bon, pour faire une métaphore, on ne choisit pas sa famille, eh bien HB c'est à peu près la même chose, on ne choisit pas les malheurs qui nous tombent sur la tête. Le staff fait au mieux de ses possibilités, croyez-le bien. Ah, et finalement, Phoenix n'uploadera pas sa bêta pour des raisons qui à tous dans l'équipe sont très obscures. Non, je ne m'avancerai dans aucune théorie d'interprétation de son geste.

Toujours est-il que nous disposons d'une version alpha sous la main ! Ouf, sauvés oui, vous pouvez le dire. D'accord, elle est encore truffée de bugs et il reste des choses à coder, mais c'est mieux que de repartir à zéro. D'autre part, le staff vient d'accueillir un codeur au potentiel intéressant, Némunaire, et j'attends toujours une réponse pour que Sparky nous aide à faire des bouts de code également. Ce qui fait que nous disposons d'assez de codeurs pour avancer rapidement. A l'heure actuelle, nous sommes en train de voir pour "bricoler" la version alpha et plancher sur de possibles améliorations qui auraient pu apparaître dans la v2... Comme par exemple notre carte stellaire, qui compte beaucoup pour chacun d'entre nous xD

Si l'on dresse un rapide bilan, on s'aperçoit vite qu'il n'y a plus que les quelques bouts de codage qui demeurent. Tout le reste, à savoir descriptions, images, etc, c'est pesé et emballé. Et même si l'on rajoute quelques fonctionnalités au jeu, ça ne devrait pas prendre trop de temps. Nous nous sommes mis d'accord pour ne pas alourdir le boulot et aller à l'essentiel, au plus vite.

Dans un registre plus divers, je vous avais parlé de la nouvelle méthode de recrutement et de modération. Ces deux propositions ont été, semble-t-il, plutôt bien reçues. Donc, si vous avez du talent à nous prêter, n'hésitez pas à nous adresser votre candidature avec une lettre de motivation et la liste de vos compétences si nous proposons un job à l'avenir. N'hésitez pas non plus à faire des candidatures spontanées ;)

Concernant la modération, le système que j'avais proposé a été retenu. Pour rappel, j'avais abordé entre autre la gestion de durée des bannissements. Tout ceci est maintenant organisé sur un petit topic ; les bannissements sont ainsi répertoriés et ont dorénavant une fin (avant, quand on était banni, on était banni, point final...). La durée des bann peut aller d'un mois à l'année 2552 (donc à vie, sauf si vous êtes immortel). Bref, plus de souplesse et de macrogestion en somme !

Bien, sur ce, je vais prendre ma pause déjeuner xD A la semaine prochaine ! =D

HB Weekly Update, 08/10/07

Bonjour à tous ! Déjà trois semaines que ce morceau de papier numérisé est écrit et publié, wow, que le temps passe vite. Réalisé quand j'ai le temps, il me mange bien une demi-heure de réflexion intense et surtout il me faut répondre à la question métaphysique : "qu'est-ce que je vais y mettre dedans ?". Chose pas évidente lorsque la semaine a été particulièrement calme, rythmée par le silence et le travail de chacun dans son coin.

Alors finalement, quoi de neuf au pays merveilleux de Halo-Battle, là où tout est beau et magnifique ? Eh bien, au risque de vous décevoir, pas grand chose malheureusement. Vous voyez un peu le pacifique hein ? Bah voilà, c'est un peu comme ça, très calme et sans vagues (ou si vous êtes du sud, pensez à la méditerranée bien sûr). Je vois déjà les mines déçues de certains, d'autres s'effondrent à terre en hurlant, mais n'ayez crainte, je vais vous parler de quelques petits points, tout en meublant intelligemment la conversation pour ne pas pondre un texte de trois lignes (quoique mon pari est réussi y'a plus de trois lignes là, ah ah).

Tandis que Némunaire et Master Leon s'occupent tranquillement de coder dans leur coin (je sais plus exactement ce qu'ils font... Mouais tant pis vous saurez dans le prochain Weekly), se pose le problème du cryptage des mots de passe dans la base de données. Faut bien les crypter ces petites bêtes-là, vous savez, les serrures qui empêchent de venir parasiter votre compte en y mettant le dawa ? Eh bien voilà, pour l'instant s'en est encore à l'échange d'idées sur la chose (méthode de WoW ou pas...). Oh tiens je viens de retrouver ce que fait Némunaire en ce moment, comme vous avez de la chance ! Oui j'aurai pu effacer ce que j'ai dit quelques lignes plus haut, mais ça meuble (en plus ça doit faire plaisir à MC qui disait à qui voulait l'entendre que le Weekly était du blabla... ah non c'est vrai, il est parti pour un monde meilleur).

Alors voilà, je cite Némunaire : "Alors en fait, pour le moment, j'en suis à régler les problèmes que j'ai avec la base de données, je l'améliore en même temps et je configure les fichiers pour qu'ils soient compatibles avec mon serveur (en même temps je simplifie cette méthode pour éviter de faire le chemin inverse quand ça sera prêt)." Donc vous voyez ça avance tranquillement, ne désespérez pas, ne quittez pas le navire comme certains rats... Nos codeurs fétiches ont aussi planché sur les caractères que l'on pouvait glisser dans son nom ingame, et la longueur de celui-ci. D'accord, ce n'est pas très important, mais vous ferez moins les malins lorsqu'il faudra ouvrir votre compte et vous trouver un nom (surtout si par grand malheur un petit malin vous l'a déjà piqué).

Quant aux autres membres du staff... Odst attend son heure pour instaurer une dictature terrifiante sur Halo-Battle (d'ailleurs je suis sympa, je vous file une screen d'un étrange phénomène ayant eu lieu sur le forum, à cette adresse : <http://img57.imageshack.us/img57/5263/douteuxxxdkc6.jpg>), moi je planche sur des idées pour la v2, Roxas fait la fouine, Kane est parti en cure de dénovasitation, et bon sang que c'est calme sur ce forum.

Concernant le forum lui-même, les membres et le staff disposeront bientôt de nouveaux rangs tout beaux qui remplaceront les anciennes et affreuses petites bars de couleurs. Le temps que Phantom les ajoutent... On ne peut pas compter sur Odst d'ailleurs, feignasse invétérée qui préfère passer des commandes graphiques chez les autres en prétextant d'obscures raisons (paraît-il qu'il n'a pas le temps, son Photoshop déconne... Personnellement je n'y crois pas une minute mais je fais semblant d'être d'accord avec lui).

Et puis, vous allez me dire : "quant est-il du jeu ? On veut jouer nouuuus !" (ça me rappelle le petit Allemand complètement déjanté qui voulait jouer à Unreal Tournament... Vous avez vu, je maîtrise l'art du meublage). Histoire de vous rassurer, et pour faire écho à la précédente Weekly, nos codeurs bossent toujours sur la version alpha. Comptez donc un ou deux mois avant qu'elle soit en état de marche (et cette fois-ci, aucun risque que Némunaire se barre en courant, un membre du forum le connaît IRL et a juré de lui broyer le crâne s'il ne faisait ne serait-ce qu'un écart). Si vous n'êtes pas contents, c'est la même chose, soyons d'accords, on voudrait bien vous y voir vous à coder des lignes et des lignes... Et si vous êtes véritablement furieux, faites comme MC, notre membre d'or de la semaine ! Quittez Halo-Battle en disant bien fort que le jeu ne sortira jamais et que le staff est un rassemblement de pourris. Vous verrez, soulagement garantie après avoir craché

votre venin.

Et pour finir, un petit dessin fait pas mes soins ! Dites pas tout de suite que c'est pourrit, c'est fait à l'université avec un ordinateur portable et une souris tactile... Promis, la prochaine fois je fais mieux.

http://img7.xooimage.com/files/c/f/7/mc_two-1ccaa6.jpg

HB Weekly Update, 15/10/07

Sacrée update, je l'ai postée un poil tard tiens. Faut dire, quand on est occupé, c'est difficile d'écrire le Weekly convenablement sans se soucier des tracas à côté. Quoi qu'il en soit, fidèle au poste, le Weekly est là, paré à répondre à vos questions qui vous turlupinent le plus (j'aime bien ce mot, turlupiner, je sais pas pourquoi).

Alors, quoi de neuf pour Halo-Battle ? Au risque de vous décevoir encore une fois, je me vois dans l'obligation de meubler au possible cette Weekly, une fois n'est pas coutume. Eh oui, il ne s'est pas passé grand chose qui vaille le coup d'être relaté. Oh bien sûr, j'apporte le lot de (maigres) b de but en bonnes nouvelles, mais je n'ai pas de matière à dissenter dessus.

D'ailleurs, devant tant de solitude à raconter la vie du staff, j'ai supplié en interne qu'un codeur écrive un petit bout de texte sur le travail accompli jusqu'à maintenant ; ainsi, la prochaine Weekly sera euh... moins fade, ou moins vide comme vous voulez.

Abordons de but en blanc le cœur de la Weekly, le jeu en lui-même donc. Où en est-il, quel est son avancement, le genre de questions sempiternelles que nous devons sûrement nous résoudre à répondre inlassablement. Les codeurs font donc leur boulot tranquillement ; le staff tout entier s'accorde cependant à dire que jamais nous n'avons avancés aussi vite avec l'arrivée de Némunaire. Comme quoi, un jeu de cette envergure, ça tient à peu de choses finalement : il suffit de dénicher la perle rare pour que tout fonctionne. Au contraire, quand le staff est victime de défection de la part de ses codeurs, on ne peut pas faire grand chose (cf. Protecto ou Phoenix par exemple...).

A l'heure actuelle, la version alpha dont on disposait il y a deux semaines est pratiquement complètement montée. Il ne reste que le système des alliances à ce que j'ai compris, ou à moins que ce soit autre chose... Quoi qu'il en soit, il reste un truc à imbriquer. Selon les estimations de Némunaire et Master Leon, ils devraient en avoir terminés pour la Toussaint... Autant dire qu'à l'échelle de vie de Halo-Battle depuis l'année dernière, c'est vraiment une cacahuète. Donc à la Toussaint, ou aux environs, zou on passe en bêta testing, et une fois que les bugs seront impitoyablement traqués et exterminés, Halo-Battle passera en version gold (ah ah la référence).

Vous l'avez sans doute remarqué (ou alors vous êtes aveugles et vivez dans une caverne obscure), le staff recrute un modérateur ! Il faut bien, 12th semble définitivement loin de notre galaxie et il y a donc une place à prendre. Oui, c'est dur, mais comme le dit le "hmm" très célèbre proverbe "qui va à la chasse perd sa place". Ok c'est une citation débile digne d'un bambin de 8 ans mais ça illustre bien la situation je pense. Quoi qu'il en soit, nous avons reçus déjà plusieurs candidatures, et tout ce que je peux dire, c'est que les avis sont plutôt partagés entre plusieurs personnes.

Pour les plus observateurs, vous aurez aussi sans doute vu que les rangs du staff ont été refaits. A vrai dire je pense que je vais les rebricoler parce que certains ont un décalage plutôt gênant que je n'affectionne pas trop. Et j'ai même pensé à vous en vous faisant des rangs neufs, reste à les mettre sur le forum (non non inutile de me remercier, vous me donnerez des ressources plus tard ingame).

Bon bon... Nemunaire a dit qu'il essaierait d'écrire quelque chose de rapide là maintenant tout de suite, mais je pense finalement qu'il vaut mieux qu'il nous fasse un beau texte la semaine prochaine, au moins ce sera une Weekly en béton (promit même Kane viendra vous parler de sa petite enfance malheureuse).

Et maintenant, le petit dessin du jour. Je laisse la parole à Kane, qui est sans doute le mieux placé pour parler de son intégration dans le staff :

http://img9.xooimage.com/files/d/1/9/img_o4-1cd49c.jpg

HB Weekly Update, 22/10/07

C'est une nouvelle semaine qui commence (forcément on est lundi) et qui dit nouvelle semaine dit... nouveau Weekly. Ce serait bien que tout le monde ait cet automatisme, comme par exemple vous vous levez le matin, et tout de suite, un sourire éclaire votre visage en songeant "chouette, aujourd'hui c'est le Weekly !". Bon, je suis réaliste, je ne pense pas m'attendre à une telle attitude de votre part. Moi-même quand je me lève le matin j'ai les yeux écarquillés et l'envie de dormir "nooon pas université..." alors pensez, le Weekly est bien secondaire... Sauf si votre vie en dépend. Enfin bref, je m'égare là, et vous devez sans doute vous dire que ce vieil Olah radoteur n'a rien à raconter pour ainsi faire étalage de sa vie (dont on a rien à foutre par ailleurs). Eh bien, ce n'est pas totalement faux.

Pour commencer, disons que cette fois-ci, le Weekly est partagé entre trois personnes, à savoir moi, Némunaire et Kane, qui vous parleront chacun de leurs travaux respectifs. Bonne nouvelle donc, vous êtes assuré de ne pas entendre des blablas vaseux de mon égo tout le long de l'article. Nous parlerons aussi de la nomination du nouveau modérateur (je suis sûr que vous ne lisez le Weekly que pour ça d'ailleurs hein), des différents petits travaux que mène le staff chacun de son côté (car certains n'ont rien à faire...), et puis je pense que c'est tout. Relativement copieux, n'est-ce pas ?

Comme j'aime bien vous tenir en haleine (hu hu, non je ne parlerai pas de la nomination du nouveau modérateur maintenant. Et je vous interdit de zapper ce passage !), on va aborder directement la rubrique divers. Ainsi, dans la catégorie "je vous sers de tout", citons premièrement la recherche des images manquantes pour le jeu. Oui, car il manque des trucs, comme par l'exemple l'armure exosquelette pour les marines (la seule que j'ai retenue car ayant cherché longuement là-dite image). Si vous avez d'ailleurs des images à proposer, n'hésitez pas ! Nous acceptons de tout, surtout du Halo (et si par hasard vous vous êtes confectionné une armure en carton qui pourrait passer pour une armure exosquelette, nous prenons aussi). Certaines images sont peut-être à revoir également ; je pense particulièrement à celle du chantier spatial Covenant que je trouve assez floue et pas trop crédible (voilà, le staff ne savait pas bah je viens de le dire, ah ah).

Côté modération signalons la disparition jusqu'à ce samedi de Spartan-56. Evitez ce genre d'humour douteux pouvant causer la mort de personnes au cœur fragile quand même... Un système de piloris sera sûrement mit en place (vous savez ce mur de la honte où les membres décadents y sont accrochés ; le staff vous donnera le droit de leur lancer des tomates) ; ce n'est pas prévu pour l'instant, mais très certainement lorsque le forum passera de phpBB 2 à phpBB 3. Donc soyez sage si vous ne voulez pas subir ce genre de traitement !

Oui oui bon, comme je vois que vous attendez impatiemment, on va passer à la nomination du modérateur. Tout d'abord, l'engouement pour le poste fut relativement fort, puisqu'une dizaine de candidatures ont été envoyées. D'ailleurs, merci d'indiquer votre pseudo, ça paraît évident mais si vous mettez juste votre nom et prénom... Bah on peut pas afficher d'image sur votre tête... Tout le staff a donc prit le temps de lire vos dossiers sans exception, afin de déjà se faire une petite idée. On a débattu tous ensemble en échangeant nos opinions, sur ce que l'on savait de l'expérience ou du comportement de chacun en nous basant sur des faits antérieurs, bref, nous avons attaché une importance toute particulière à ce remplacement.

Forcément, les candidatures sérieuses et motivées, où l'on sentait un effort de rédaction, ont été privilégiées. Le tri a été effectué selon ces facteurs. Le profil recherché était surtout quelqu'un de sérieux, motivé, discipliné, honnête et "sympathique" ; il était hors de question de prendre quelqu'un de trop sévère ou trop laxiste. Et le tri a continué... Jusqu'à ne garder que deux ou trois candidatures qui nous paraissaient les plus intéressantes (je suis sûr que vous avez la tension qui monte, hu hu hu). Finalement, après délibération et échange de nos impressions sur les candidats restants, nous sommes restés sur... *roulement de tambour*... Protecto ! Décidant de se repentir après sa tentative de prise de pouvoir, tout le staff a d'abord été étonné de voir arriver sa candidature, mais son CV et sa lettre de motivation, particulièrement soignés et impeccables, nous a définitivement fait pencher vers celui-ci. Tout le staff lui présente donc ses félicitations et lui espère une bonne réintégration au sein de l'équipe.

Quoi, comment ? On me signale que j'ai fait une erreur ! Oups, j'ai mal lu, désolé. Je vous adresse mes plus plates excuses... Ce n'est pas Protecto mais bel et bien Slaanor. Oui, ça c'est définitif, c'est bien Slaanor qui devient le nouveau modérateur (j'adore ce genre de blague débile... Avouez vous avez flippés comme des vieux chiens du bronx). Particulièrement motivé et sérieux dans sa démarche, il faisait partie des finalistes et, se basant sur nos impressions, nous avons fait confiance à celles-ci et décidés de lui accorder sa chance. Il devra donc signer le petit contrat préparé à l'occasion et sera mit à l'essai pendant les fameuses deux semaines. N'oublions pas les deux jours traditionnels de bizutage (mon moment préféré) pour fêter son intronisation.

Pour ceux qui seraient déçus, pensez bien que quand le forum connaîtra un gros regain d'activité (donc en plein moment du jeu), nous aurons très certainement besoin d'un ou deux autres modérateurs, voir plus si ça fonctionne particulièrement bien. Sautez donc sur l'occasion dès qu'un poste sera à pourvoir ! Sans compter le fait que nous aurons aussi besoin hypothétiquement parlant "d'intérimaires" pour quelques mois, comme par exemple traduire le jeu en anglais une fois celui-ci bien lancé (avis aux linguistes), ou de dessinateurs (pour aider Artic par exemple dans sa bande-dessiné que j'aimerais bien foutre dans le Weekly... S'il se décide à dessiner un jour).

Bon, j'ai la langue sèche. Némunaire va venir prendre la relève très "courtement" pour parler de son travail. Merci à vous et à la semaine prochaine !

Némunaire > Bonjour à tous !

Après avoir passer près d'une semaine sur les flottes, elles devraient être terminées d'ici le week-end prochain. Cette semaine, nous avons corrigé bon nombre de bugs et commencé à nous préoccuper de la sécurité, je n'ose à peine en parler tellement c'est peu sûr. Ne vous inquiétez pas, tout le jeu subira une horrible torture avant son lancement afin d'être certain qu'il soit bien protégé.

Dans quelques semaines maintenant, la bêta pointera le bout de son nez. La version finale est attendue entre un à deux mois après, le temps de corriger toutes les failles de sécurité, de valider toutes les descriptions, les images... D'autre part, le principe de V1, V2 qui devait permettre de jouer à une version basique dans un premier temps en attendant le développement d'une meilleure version a été revu et assoupli un peu, vous n'aurez pas à attendre encore 1 ans avant de pouvoir jouer à la V2 : nous mettrons les différentes améliorations en ligne au fur et à mesure de leur développement.

D'accord, c'était court, mais c'est mieux que rien. Pour finir, Kane a un petit quelque chose à vous annoncer... Relativement de taille. Argf, ce sauvage me pousse pour parler et hmpf..

Kane > Bonjour à tous et vive le pastis !

Bon pour ma première apparition dans les Weekly Update, j'ai pensé vous parler d'un projet qui, je l'espère, vous fera claquer tout votre fric (mouahaha). Plus sérieusement, depuis quelque temps déjà, je travaille sur un moyen de ramasser des fonds pour le jeu, et j'en suis venu à une idée qui reste peu utilisée dans le domaine des jeux PHP.. LA VENTE ! Eh oui, fini les comptes payants avantageant les plus riches (ou les plus geeks...) ! À la place, achetez un jolie t-shirt aux couleurs de HB ou encore une tasse a café (mug) à l'effigie de votre jeu préféré (ndlr de Olah : j'adore les mugs je suis affreusement tenté par cet article)

Vous vous demandez sûrement : "Mais Kane, quand pourrons-nous nous procurer ces merveilleux produits dont tu n'as même pas encore montré d'image, mais dont je vendrai mon âme pour en acheter ne serait-ce qu'un seul ?!"

Eh bien nous ne pouvons pas vous fournir de date actuellement, mais, par soucis de respect, la boutique ne sortira pas avant le jeu, ou au minimum la bêta privée, que certains membres pourront essayer ; oui parce qu'il y aura toujours quelqu'un pour tenir des propos malhonnêtes comme par exemple "le jeu ne sortira jamais bande de crétins de touques !" et "la boutique n'est là que pour vous soutirer de l'argent, fuyez pauvres pécheurs

!" ; c'est pourquoi la boutique ne sortira pas immédiatement.

Je pourrais vous montrer quelques exemples de produits que vous pourrez vous procurer, mais malheureusement, nous travaillons encore sur les graphiques à apposer sur les objets en ventes, alors je préfère attendre et vous laisser découvrir tout ça. Mais ne vous inquiétez pas, la semaine précédent l'ouverture de la boutique, je, ou un autre membre de notre équipe, vous fera une présentation détaillée de tous les produits qu'il vous sera possible d'acheter pour un prix le plus modeste possible.

Nous avons fait le maximum pour trouver le fournisseur le moins dispendieux, parce que vous n'êtes pas des portefeuilles ambulants pour la plupart et ce n'est pas notre but de vous soutirer un maximum d'argent. Car je le rappelle, les surplus que nous n'utiliserons pas pour payer les frais du jeu, seront remis a une œuvre de charité dont nous ne savons toujours pas à l'heure actuelle laquelle sera choisie.

Nous aimerions en donner à tous, mais nous préférons concentrer l'argent vers une seule (ndlr de Olah : le naze a oublié de vous parler du copyright... Donc je le fais en deux mots : aucune image de Halo ne sera utilisée sur les objets, on cherche en ce moment-même notre propre logo).

Voilà, bonne journée à vous et à la semaine prochaine !

http://img7.xooimage.com/files/5/4/e/img_02-1cd48f.jpg

HB Weekly Update, 30/10/07

Bonjour tout le monde ! Et non cette semaine c'est pas olah qui va s'occuper de la Weekly update... cet espèce de singe de merde s'est pas pointé, alors c'est moi qui doit me coltiner cette Weekly dans un délais de 40 minutes sinon je me fais bannir par odst xD (quel enfoiré celui-là je vous dis pas mdr).

Bon voyons voir, qu'est-ce que je pourrais bien dire à par que le projet a décidé d'arrêter, après une longue réflexion sur... NAN je déconnes xD vous avez eu peur hein ? Je voyais déjà MC et Nova se ramenés avec leurs grande gueule dire qu'ils avaient raison depuis le début x) MAIS NON LES MECS vous pouvez retourner dans votre grotte de solitude !

Bon ok ok j'arrête la déconnade et j'attaque le vif du sujet, ce que tout le monde rêve de savoir : on en est où avec cette saloperie de jeu ?! Et bien ça avance, ça avance, on m'apprend à l'instant que la bêta du jeu devrait sortir d'ici 1 mois, je sais c'est encore long, mais soyez patient, nous aussi on patiente, c'est pas comme si on avait accès à une version VIP du jeu.

Ce n'est pas beaucoup d'informations je sais, mais c'est malheureusement tout ce que j'ai à vous dire là-dessus.

Ensuite je pourrais vous parlez de Halo-legends, le projet de Olah... MAIS je le ferais pas parce que ce petit enf... S'est pas pointé et je dois me taper son taff en retard à la dernière minute comme d'habitude xD

Bon ok je dois avouer que c'est pas évident de meubler une Weekly Update comme olah le fait d'habitude lol

Bon je crois que c'est pas mal tout pour cette semaine, désolé c'est pas très long, mais si y'a du nouveau je vous promet qu'on fera un numéro spécial pour compenser mon minable essai xD (vous voyez pourquoi c'est pas moi qui la fait la Weekly xD tiens Olah va encore enfler des chevilles xD)

Je termine en laissant la parole à lui ;

Luis > Holaaa bande de tacos périmés ! Alors c'est la 1er fois que je me trouves ici et c'est très bio comme coin d'ailleurs dans cette partie du forum =D bon alors pour commencer à chaque fois pour détendre l'atmosphère faut bien une p'tite blagounette hein ! Alors savez-vous pourquoi Hitler portait une drôle de moustache? Parce que ça faisait furher, ah ah on se tape tous le cul par terre xD omg j'ai plus qu'à me pendre...

Ouais bon faut bien sortir un truc sérieux maintenant sinon ça le fait pas vraiment de raconter que de la merde sur 40 lignes ou d'écrire pour écrire et remplir un post quoi (ce que je suis en train de magnifiquement faire d'ailleurs !

*Alors bon euh moi c'est 2€50 ou léchage de pompe intensif our rejoindre la bêta c'est à vous de voir les filles xD Quoi nan? Bande d'ingrat xD Alors que dire à part que nos long efforts sont enfin récompensés, fin je veux dire on a bien fait travailler 36h par jours Nénumaire pour que le jeux sorte pendant qu'on siroter notre p'tite Tequila tranquillo (surtout Kane * sofflote *) les pieds sur la table ^_^ et l'année prochaine on va délocaliser en Chine...*

Sinon bah j'ai fais un Zolie topic pour les Commentaires alors allez-y svp >.<' Que dire à part que sinon Olah essaye de vous refourguer Halo-Legend, allez dessus sinon vous allez vous faire harceler croyez-moi =D puis bon du RP, écrire ça peut que vous faire du bien bande de noobs de l'orthographe va !

En me relisant je me dis qu'il faut vraiment que Olah revienne alors lançons une recherche intensif pour le débusquer le saligot sauf si vous souhaitez rester inculte et médiocre toute votre vie en lisant toute les conneries de notre Québécois national et membre de l'association des alcooliques anonyme du Québec je ne cite pas de nom bien sur xP. Quand à faire autant rappeler également que l'asso que je préside avec Roxapanzani bah je vais la bouger pasque... Bah hé hé surprise =D nan je dirais rien hihi bon allez ok... Nan en fait nan je suis un

rat x)

Pour finir baaaaaaaah voila c'est tout et c'est déjà fort bien xD, salut bande de plouc ! :p

HB Weekly Update, 1/11/07

Bonjour, bonjour. Ah il fait meilleur dans ce Weekly qu'à l'extérieur ! Bah ne me regardez pas avec ces yeux, c'est parce ce n'est pas Olah ? Vous n'allez tout de même pas être perdu pour cela ! Ah nan ce n'est pas ça ? Ah d'accord je comprends, vous vous demandez pourquoi il y a un Weekly spécial. C'est un peu le monde à l'envers car Olah s'est battu pour trouver des infos à mettre dans ses précédents Weekly et là nous en avons tellement que nous ne pouvons attendre le prochain Weekly pour les incorporer.

Tout d'abord il faut saluer Kane et Luis d'avoir tenté de faire un weekly afin de respecter la tradition. Bon ça c'est fait. Ensuite je tiens à remercier ceux qui ont contribué au topic sur le Français qui en aidera plus d'un ! Bon voilà pour les remerciements.

Là vous vous demandez qu'est-ce que je vais bien pouvoir trouver comme autres informations à vous dire, et bah vous avez de la chance car je reviens du bureau du grand conseil d'Halo-Battle et j'en ai des croustillantes. J'ai eu le temps de réfléchir à la façon dont j'allais vous annoncer cela tandis que je faisais le trajet du bureau d'Halo-Battle jusqu'à ce Weekly. En fait je pourrais résumer tous les textes qui vont suivre par un mot : enfin. Assez vague en effet, ça peut toucher à beaucoup de domaines !

Bon aller, je ne vous fais pas attendre plus longtemps. La bêta d'Halo-Battle est enfin prête. Vous croyez avoir mal lu, avoir trop bu et avoir des hallucinations nan je vous le répète : la bêta d'Halo-Battle est prête (ce qui justifie ce numéro spécial). Alors je sens qu'il va y avoir les incorruptibles gaulois qui vont encore nous dire « ouais mais vous dites toujours cela et rien ne sort ». Détrompez-vous car nous membres du staff sommes d'or et déjà en train d'y jouer (même si je ne peux pas encore attaquer odst avec mon séraphin xD). On doit cela à notre groupe de codeurs très performant qui contrairement aux autres codeurs que l'on a eut précédemment, ont travaillé (et oui ça fait peur à certains ce mot) et ils ont même très bien travaillé !

Nous jouons actuellement sur la version alpha et allons bientôt lancer la bêta qui comprendra les membres vip sélectionnés par le biais de concours ou autres. Nous vous préviendrons bientôt du lancement de cette bêta. Nous allons auparavant contacter les membres concernés par cette version et leur adresseront leur code d'inscription. Toutefois sachez que ce code est unique et donc que vous ne pourrez pas en faire participer vos amis. Nous sommes actuellement entrain de régler de nombreux problèmes notamment au niveau des correspondances des ressources où beaucoup de points sont à revoir.

Pour l'instant ce n'est qu'une version de base ressemblant beaucoup à Ogame (normal c'est ce que l'on voulait comme base pour commencer pour la v1) avec un design provisoire. Beaucoup d'éléments vont changer pour la v1 notamment le design mais aussi certaines fonctions et c'est donc avec les membres sélectionnés que nous allons construire cette V1, alors soyez indulgents.

Un petit rappel en ce qui concerne cette v1 : elle contient un système d'attaque-défense basique, un système de gestion des ressources, de création d'alliance et bien entendu un système de développement de technologies et bâtiments.

C'est à peu près tout pour ce qui concerne les détails de la bêta, c'est quand même déjà pas mal nan ?! Quoi, vous en voulez encore ? Bande de petits chenapans ! Bon voici l'adresse ou vous vous inscrirez pour la bêta (ça ne donne rien pour les autres ^^, enfin notez la petite musique) :

<http://battle.halo.fr/>

On remercie infiniment Halo.fr d'héberger notre bêta ;)

Et pour finir en beauté voici un petit screen ingame pour vous prouver que je ne vous ais pas raconté de bêtises depuis tout à l'heure :

<http://img406.imageshack.us/img406/9395/hbalphaweeklyoq1.th.jpg>

Je vous laisse, et pensez que le combat commence bientôt =)

Cynover.

Olah : Coucou mes petits namis, oui je reviens dans la Weekly ! Enfin, comprenons-nous, je n'étais pas réellement parti, c'est juste que la dernière fois j'ai eu du boulot et je n'ai pas pu m'en occuper. Et pour rien au monde je n'abandonnerai ce petit journal, c'est toujours amusant de l'écrire pour moi.

Pour paraphraser Cynover, remercions Kane et Luis d'avoir fait leur beau de travail pour la Weekly de cette semaine. Enfin, pour être francs, Kane l'a faite sous menaces d'Odst. Alors bien sûrs, certains ne la trouvent pas satisfaisante ou affreuse à ce que j'en ai entendu, mais comme dirait Rousseau (ou alors je me trompe et ce n'est pas lui) : « je ne juge pas, j'interroge ». Alors ne soyez pas prompts à juger et remerciez-les plutôt d'avoir prit d'un peu de leur temps pour l'écrire.

Donc, ce Weekly un peu spécial... ça me rappelle les Sciences et Vie Junior avec les Hors-séries, je sais pas pourquoi. Peut-être qu'une fois pas mois, on vous fera un gros Hors-série traitant d'un sujet bien spécial... Enfin peut-être pas non plus. Quoi qu'il en soit, la bêta est là. Non, ce n'est pas un poisson de novembre... C'est tellement étrange de la voir enfin débouler qu'on ne sait trop quoi en penser. Pour ma part, un an que je suis sur Halo-Battle, et ça ne me fait ni chaud ni froid de la voir sur l'écran de mon ordinateur. Je ne m'en rends sûrement pas encore bien compte.

Bref... Tout ce que je peux dire, c'est « mouhahaha ». Bien que ça reste du gameplay Ogame, c'est franchement exaltant de pouvoir construire sa petite colonie 100 % Covenant pure souche. Bien sûr, Halo-Battle n'en restera pas à cette simple version, ce n'est que le point de départ de quelque chose de plus grandiose ! On a déjà un certain nombre d'idées à ajouter graduellement... Ah, l'ambition, ce qu'il y a de bien avec elle, c'est qu'on fait avancer beaucoup de choses, pour le meilleur ou pour le pire.

Notre petite alpha est pour l'instant un véritable repaire de bugs. Alors, faisons de suite la distinction entre deux sortes de bugs : les trucs bien chiants qui font enrager et les failles pour cheater comme un individu malhonnête. Je mentirai si je vous disais que je n'ai pas profité de deux trois trucs sympatoches... On essaye surtout de se faire une armée le plus vite possible pour se poutrer les uns les autres, et surtout rattraper notre « retard ». Quand on sait que Phantom et Odst ont commencé en même temps que nous, et qu'ils disposent déjà de colonies, on se demande si tout le monde est bien propre dans notre galaxie...

Si au départ nous étions tous dans notre coin perdu d'univers, un « événement surnaturel inexplicable » nous a tous (ou presque) rangés dans le même système. Dans un sens c'est mieux, ça fera moins de distance pour aller tuer les hérétiques et autres humains malpropres sudoripares.

Bref, que dire de plus à part : « bon, j'y retourne ! »

Odst : Bouh ! voici ma première apparition dans une weekly ! oh c'est une spéciale muahahah bon bref, c'était pour dire que, malgré les mauvaises langues qui disaient :: Pff hb ne sortira jamais avec un staff pareil ! HB est sans avenir bouh !! Bah comme c'est marrant, je pense à ces personnes en ce moment même (car je "crame" l'alpha-bêta xD).

Tout ça pour dire que nous sommes en bonne voie, et que je remercie tout le staff pour le superbe travail qu'ils ont fait ces derniers mois ! Je remercie aussi hfr pour le serveur etc.. La bêta est là, elle m'attend, je vous quitte !

Bonne soirée a tous !

HB Weekly Update, 05/11/07

Et hop, zoupla, je reprends les manettes. Oui, c'est bien moi, Olah ! Après ma légère absence du dernier numéro (je ne compte naturellement pas le numéro spécial) j'ai jugé qu'il était bon de redevenir sérieux et de proposer du neuf, ou tout du moins, du contenu "croustillant" aux Weekly. Qu'ai-je donc prévu pour aujourd'hui ? Avant toute chose, sachez que pour cette fois-ci, je m'y suis pris bien à l'avance (donc ce n'est pas écrit le jour même, pour une fois...). J'ai tout simplement eu l'envie de rappeler à tout le monde que Halo-Battle, avant d'être un simple jeu, c'est avant tout une épopée. Une aventure hors du commun, riche en rebondissements, qui plusieurs fois a faillit se terminer tragiquement. Mais la passion de l'équipe et son envie d'aller de l'avant a finalement triomphé des embûches que le Destin semble s'être acharné à nous placer en travers du chemin. J'ai donc l'immense plaisir de faire un gros dossier sur...

" Halo-Battle : plus qu'un jeu, une épopée ".

Et si avec ça les gens pas contents se la ramène encore... Je n'y comprendrai plus rien !

L'émergence d'une idée folle

Si Halo-Battle est synonyme de beaucoup de choses, il est surtout porteur d'espérance et à la base une idée folle ayant germée dans le cerveau d'un corps malade... Enfin, oubliez le cerveau malade.

Tout est parti d'un seul homme : Odst (gloire à lui !), chef de projet actuel de Halo-Battle et bâtisseur du mythe. Notre histoire prend donc place il y a un peu près deux ans. A l'époque, notre souverain bonifique Odst avait découvert Ogame dans le plus grand émerveillement. On ne présentera plus ce jeu légendaire actuellement en plein déclin, tel un empire connaissant la décadence...

Appréciant le système de jeu, Odst pensa finalement qu'il manquait un petit quelque chose à Ogame : Halo. Afin de marier sa passion à celle du jeu par navigateur, Odst commença par se bricoler un skin Halo, ce qui eut pour résultat de ne pas le satisfaire complètement. Poussé par l'ambition, la gloire ou ce que vous voulez, il finit par parler de son projet de jeu par navigateur à un certain Protecto dans son alliance du CSNU sur Ogame.

Protecto semblait être l'associé idéal : amateur de Halo et codeur, il était tout désigné pour mettre le projet sur les rails avec Odst... A bien y réfléchir, c'est sûrement ce fameux skin Halo qui est le point de départ de Halo-Battle.

Un instant d'égarement

Bien que l'idée première de Odst était de mettre au point un Halogame, Protecto lui a entretemps présenté un certain Lastsseldon, un codeur, qui avait eut la brillante idée d'entamer un projet de jeu à l'instar de Ogame, censé dépasser celui-ci dans tous les domaines : SpaceWars.

Lastsseldon, dans sa grande "bonté", a accepté le jeune Odst dans son équipe au poste de "reporter-pubber" (vous pouvez retrouver la trace écrite [ici](#)). Tel un prêcheur Ori dans Stargate, Odst parlait du projet de Lastsseldon sur le forum de Halo.fr, newsant dans la catégorie divers, et proposait ses idées et suggestions pour le jeu sur le forum de SpaceWars.

Durant une conversation msn avec ce bon vieux Lastsseldon, Odst, qui n'avait pas complètement oublié son idée première, lui proposa de faire un Halogame, qui fut reçu avec très très peu d'enthousiasme par son boss, qui se contenta de dire quelque chose comme "euh bof on verra après".

Loin de subir ce refus, Odst réattaqua le sujet en ayant créé au préalable divers design de ce que pourrait être ce fameux Halogame. Nul ne sait si Lastsseldon a été séduit par ceux-ci ; il s'est contenté d'acquiescer et d'affirmer qu'il verrait après.

Odst devait être normalement sélectionné pour la bêta de SpaceWars ; Lastsseldon l'a bloqué de msn quelques jours après sa proposition de Halogame et n'a jamais testé le "Ogame-Killer".

Le début de la Légende

Triste et en "coulère", Odst, de surcroît déçu, s'en retourna voir Protecto, qui semblait très motivé par l'idée du patron de HB. Car entre temps, Halo-Game (l'ancien nom de HB) avait malgré tout avancé, se mettant en place doucement, à savoir un forum et un site.

La première chose que Odst a faite, après s'être fait roulé honteusement, a été de reprendre le topic de SpaceWars pour faire la promo de Halo-Game, et à publier son alliance sur Ogame (pour ceux que ça intéresse, mais le forum n'existe plus : [ici](#)). C'est surtout ce [screen](#) qui a donné l'envie et la force à Odst de poursuivre le travail, ce qu'on comprend bien : avoir une équipe si réduite et peu de moyens peut démotiver plus d'une personne.

Au fil du temps, cherchant un hébergeur et un nom de domaine, Protecto a proposé quelques solutions à Odst pour pallier à ces problèmes mais ce-dernier n'était pas véritablement satisfait par ces "noms de domaine" étranges avec Halo-Game dessus. Abandonnant le défunt topic de SpaceWars, Odst a de surcroît créé un nouveau topic (disponible à [cette adresse](#)) dans le but de mobiliser plus de monde. Notons qu'à cette époque, Halo-Game n'en était véritablement qu'à ses prémices, plus une vague idée qu'un projet bien concret.

Halo.fr a sauté sur le topic (pour ceux qui ne sauraient pas, Halo.fr se nommait à l'origine Halo-Game) et, au fil des échanges, Ada Chaos a proposé un hébergement pour le projet. Il faut dire qu'à l'époque, le site était hébergé sur un simple "free.fr", une relique disponible d'ailleurs [ici](#).

C'était une époque faste pour Halo-Game : beaucoup d'entrain et beaucoup d'ardeur au travail. Emporté par son élan, Odst bricola même les deux thèmes du jeu, à savoir celui du [CSNU](#) et du [Covenant](#). Puis Halo-Game fut rebaptisé en Halo-Battle, sous l'idée initiale de Odst.

Finalement, Chaos ouvrit le site que l'on connaît tous : Halo-Battle.com. Le forum a très vite vu le jour, suivit de la page d'accueil codée par les soins d'Odst, un véritable paradis pour les hackers en herbe.

Le début des ennuis

Vous souvenez-vous ? Je vous ai dit que Halo-Battle était synonyme de beaucoup de choses. On pourrait dire que HB, c'est aussi une forme véreuse de malchance. Peu de jeux par navigateur ont sûrement connus autant de poisse au long de leur existence. Citons : abandon de deux codeurs, tentative d'appropriation du jeu par un organisme tiers, désertion du staff et forum mort à une période, deux hackages, problème du prix du serveur, et j'en passe.

Le début symbolique de cette longue lignée de borbier est sans nul doute l'interview du staff de Halo-Battle par Halo.fr. Destinée à faire une grande promo du jeu, l'interview a très vite suscitée un certain nombre de propos houleux entre les Ada et Protecto. Les Ada, qui prenaient en charge toutes les dépenses de Halo-Battle, ont été quelque peu déçus que nul part il ne fut été mention de leur nom, alors qu'il aurait été juste de les remercier. Protecto s'est finalement perdu en insultes, et une solution a été trouvée dans la plus grande diplomatie avec Chaos et Odst.

Le codage du jeu n'a pas cessé pour autant (aux dires de Protecto, sources [ici](#)). Mais l'ère noire de Halo-Battle était désormais instaurée, et ce n'était que le début d'un long parcours jalonné d'ennuis, qui n'a prit fin que... depuis l'arrivée de Némunaire.

Début août, Protecto a publié une annonce, indiquant qu'il abandonnait Halo-Battle et que rien ne le ferait

fléchir. Etant le seul codeur de HB, la situation était plutôt... dramatique. Tout ça à cause du prétendu prix du serveur, avoisinant les 800 euros. Tout s'est heureusement arrangé et Protecto a repris son travail. A noter que le site a été préalablement hacké, vers les débuts de sa mise en place (image de l'époque [ici](#)).

HB est un long fleuve de poisse...

Si le travail continuait tant bien que mal (autre [design](#) de Odst) rien n'allait plus pour Halo-Battle. Protecto, très présent jusqu'à maintenant, a progressivement fini par disparaître totalement du forum, faisant quelques apparitions au gré du vent et rapportant que "tout allait bien" et que "le jeu avançait à grands pas". Actuellement, on pourrait plus parler de poudre aux yeux et d'un joli tissu de mensonges. C'étaient là les signes avants-coureurs de l'apocalypse, très certainement.

Il était donc bien beau de faire confiance à Protecto, unique codeur de HB, mais jamais il ne fut montré une seule image de son travail, si bien que l'on pouvait en douter de son existence. En fin d'année 2006, Protecto n'a fini par plus donner de signes de vie. Le mois de novembre a été le théâtre d'un deuxième hackage, du forum cette fois-ci, laissant celui-ci pour mort quelques deux semaines. Une restauration des données a permis de rétablir les choses, grâce à Hynapsy, non sans avoir constaté la disparition d'un certains nombre de topics et de posts.

Noël voit l'arrivée du premier concours, et la réapparition de Protecto. Monts et merveilles sont promis par celui-ci, et ajoute qu'il est toujours présent mais code dans l'ombre. Il est reparti aussi vite qu'il est venu, au grand désespoir du staff.

En début d'année 2007, le forum a progressivement connu une baisse importante d'activité. Les membres ne venaient plus, et même le staff manquait à l'appel. Une poignée d'irréductibles s'occupaient encore de son maintien, comme Nova. Finalement, c'est sûrement la tentative d'appropriation du jeu par Zitiweb qui a donné un coup de fouet à HB.

Protecto était revenu en conquérant, co-fondateur de Zitiweb, sorte de Gameforge amateur. Dans son programme, il y était question de remise en ordre du jeu, qui manquait cruellement de professionnalisme. Une sorte de schisme a aboutit dans le staff, entre les partisans de Protecto et ceux qui refusaient de voir le jeu odieusement volé. Cela s'est soldé par la défaite de Zitiweb après de longues discussions et pourparlers.

Cette mauvaise passe passée, c'est Phoenix qui a rejoint l'équipe, suivit de Sanguinarius. Les choses semblaient enfin reprendre ; Phoenix était le codeur aux doigts d'or qui allait enfin apporter la solution. La suite, beaucoup de monde la connaît : prétextant le Copyright et les problèmes de droits d'auteur, Phoenix a mit les voiles en emportant avec lui sa version de Halo-Battle (si elle ait jamais existé, ce dont nous pouvons douter en l'absence de preuves).

Abattement. Stupeur. A chaque fois, il en a fallu de peu pour que le projet éclate.

La fin du dilemme

Finalement, vint Némunaire, connaissance de Slaanor. Codeur de son état, Némunaire a fait en à peine un mois tout le travail des deux précédents codeurs. Inutile de dire que ses performances ont épatées l'ensemble du staff.

La bêta est finalement arrivée, mettant fin aux doutes des plus fervents pessimistes... et mettant fin à la série de problèmes enracinés au plus profond de HB.

Halo-Battle se résume ainsi : de la passion, de la patience, de la diplomatie et... beaucoup, beaucoup de travail !

Les héros du mythe

Halo-Battle, c'est aussi un staff, des personnes dévouées et talentueuses ayant mises leur passion au service de la création. Portrait de ces personnages... très singuliers :

Odst : Le créateur de Halo-Battle. Comme écrit à travers la chronologie, l'idée d'un tel jeu est parti de Ogame et s'est vue concrétisée après une période de déboires, avec l'aide de Protecto. Souvent absent lors des fameux problèmes de Halo-Battle, il est revenu sur le devant de la scène il y a quelques mois en reprenant les choses en main. Odst aime se présenter comme un tyran (bien qu'il soit très gentil, hmm). Designer avant tout, a des notions de codage, et s'est vu opposé à Nova pendant très longtemps.

Protecto : Protecto n'a rien à envier au compte Dooku, si ce n'est peut-être sa classe. Si au départ, la bonne volonté de ce codeur était incontestable, les choses se sont vite gâtées. Protecto était l'un des fondateurs de Halo-Battle ; unique codeur du début, il s'est associé à Odst afin de mettre sur pied le projet. Hélas, comme le compte Dooku, il a fini par se volatiliser dans la nature et s'est engagé sur le chemin du Côté Obscur (ah ah ah). Revenant à la tête de Zitiweb, il a tenté de s'approprier le jeu, tentative qui s'est soldé hélas par un échec. Depuis, plus personne ne l'a revu.

Rok : Le troisième et dernier fondateur avec Odst. Des propos même de Rok : "Protecto devait coder, odst trouver des idées et faire un peu de graphismes, moi je devais aider Protecto à coder et trouver des idées". Présent au gré du vent (à cause de parents qui ne veulent que son bien être hi hi), Rok est toujours resté présent pour donner son avis et épauler le staff dans les moments difficiles.

Cynover : Non, Cynover n'est pas vert et petit. L'image de Yoda lui colle plutôt à merveille. Sage, intelligent et avisé, il a fait ses débuts dans Halo-Battle en corrigeant simplement les posts de Protecto sur Halo.fr. Ses qualités rédactionnelles lui ont ensuite permises d'intégrer directement l'équipe ; il a ainsi eut le droit pour son plus grand plaisir de corriger tous les textes en provenance de Protecto, ce qui n'était vraisemblablement pas une mince affaire. Privilégiant toujours la diplomatie à l'action brute, excellent médiateur, c'est sans conteste un pilier du staff.

Memphis : Pratiquement rien n'est connu sur ce protagoniste. Je sais simplement qu'il était l'un des avant-gardistes de Halo-Battle, l'un des premiers membres du staff, exerçant la fonction de monteur/rédacteur.

Justice Fish : Ce personnage est encore moins connu que Memphis. Notons simplement qu'il a été traducteur du premier staff de Halo-Battle.

Hynapsy : présent depuis les débuts timides de Halo-Battle, Hynapsy est et reste une valeur sûre du staff. Ses travaux sur le forum, comme l'ajout de nombreux mods, ont été particulièrement remarquables. Il est à regretter que ses apparitions tendent à se raréfier ces temps-ci.

Nova : Chasseur de primes des hors-la-loi, tueur de noobs, n'hésitant pas à dégainer son blaster à avertos, Nova a débuté comme aide-forum sur Halo-Battle, pour terminer au rang de modérateur. Strict et intransigeant, les gens qu'il a expédié dans les tréfonds de l'enfer ne se comptent plus. Malgré tout, il ne faut pas croire qu'il s'agit d'un tortionnaire sadique et cruel ; de mauvaise foi mais ayant un bon fond, le travail qu'il a réalisé pour Halo-Battle est considérable. Mais son allégeance au Côté Obscur de la modération a fini par avoir raison de lui...

Olah : Si Olah n'est ni noir, ni chauve, il partage cependant un certain nombre de qualités avec monsieur Windu. Réfléchi, posé et calme, il essaye toujours de régler un conflit de la manière la plus diplomatique qui soit. Philosophe à ses heures perdues, il est aussi mégalomane, comploteur et assoiffé de gloire. Il en est bien conscient et essaye de s'améliorer (enfin j'essaye hein). Que dire de plus, sinon qu'il suit le projet depuis très longtemps et qu'il aide de son mieux ?

Kane : Kane est un peu comme Dark Vador. Faisant ses débuts sur Halo-Battle comme chef interne, il s'est vu déchu de ses fonctions suite à une erreur judiciaire. Son coupain Olah l'a ensuite quelque peu "épaulé" pour

qu'il retrouve son titre. S'il était plein de sagesse et sympathique à ses débuts de modération, il a peu à peu sombré dans le Côté Obscur de la modération, donnant des avertissements à tour de bras et banissant pour d'étranges raisons. Conscient de sa déchéance, il s'est alors repenti en demandant à être relevé quelques temps de ses fonctions. Espérons que cela ait porté ses fruits (reste dans la lumière, Kane !).

Roxas : Roxas n'est pas bien vieux sur Halo-Battle, et il s'est retrouvé modérateur presque par hasard, en devant chef de l'association avec Kane. De la figure de grand inconnu, il est rapidement passé à celui de Sidious. D'apparence charmeur et sympathique, il possède en réalité un double démoniaque menteur, comploteur, sadique et assoiffé de pouvoir. Faites donc attention quand vous lui parlez ; il déguise son appartenance au Côté Obscur d'une habile manière et se sert de son sabre-fouinasseur avec une efficacité terrifiante.

Luiis : fraîchement arrivé sur le forum de Halo-Battle un mardi 21 novembre 2006, ce curieux personnage d'origine mexicaine (ou espagnole...) s'est mit à la recherche d'une alliance aussitôt venu. Par la suite au coeur d'une affaire d'espionnage, il est devenu modérateur et gérant de l'association HB. Vivant dans l'ombre et mystérieux, il est en réalité un combattant redoutable lorsqu'on se frotte à lui (comme Dark Maul quoi...), si ce n'est qu'il est très zentil en réalité.

Némunaire : à l'instar de Luke Skywalker, Némunaire s'est présenté comme le dernier espoir de Halo-Battle. Coupain de Slaanor, ce talentueux codeur a proposé ses services pour faire avancer le jeu. La Force Binaire étant puissante en lui, il a réalisé des miracles avec Master Leon, travaillant nuit et jour pour le bien-être du commun des mortels. Et finalement, ça a aboutit à la bêta actuelle...

Sanguinarius : inscrit sur Halo-Battle le samedi 12 mai 2007, Sanguinarius était l'un des tous frais moulus du staff. Ayant eu connaissance du forum par le biais de Phoenix, Sanguinarius a de suite proposé ses services pour aider à faire avancer le jeu. Reconnaissons donc à juste titre ses différents travaux qui ont contribué à l'édifice de Halo-Battle.

Master Leon : Débarqué un mercredi 28 juin 2006, la première chose qu'a faite Master Leon a été d'aider Odst à trouver des images pour le jeu. Par la suite, Master a intégré le staff en tant que codeur CSS. Ses qualités au sein du staff en font une valeur sûre.

Phantom : Inscrit un 29 juillet 2006, quelques bribes me sont parvenues des recherches sur Phantom. Impossible de retrouver la manière de comment il a intégré le staff, mais une chose est sûre : il y est. Dévoué, talentueux et sympathique, il touche à tout niveau codage et aide Némunaire et Master Leon au bon fonctionnement du jeu.

Slaanor : Fidèle serviteur de Halo-Battle depuis le jeudi 12 octobre 2006, Slaanor est l'un des plus ardents défenseurs du jeu. Il a longtemps aidé le staff à sa conception, pour finalement se voir nommer modérateur suite à une annonce de recrutement. Le travail qu'il effectue est net et propre, et surtout indiscutablement bien fait.

Great_Xamamee : Great_Xamamee est sûrement l'un des êtres les plus mystérieux du staff. Vivant reclus dans l'ombre, sage et avisé, il a longtemps aidé Odst au tout début de Halo-Battle, mais ne souhaite pourtant pas se réclamer de l'équipe véritablement.

Swoog : codeur talentueux, Swoog est présent sur Halo-Battle depuis bien longtemps, mettant ses dons au service du staff et du jeu. Saluons par ailleurs ses travaux sur les différentes pages d'accueil du site, codées par ses soins.

Phoenix : A l'origine codeur du jeu Star Wars Invasion, Phoenix s'est vite vu délaisser l'avancement de ce dernier pour se consacrer exclusivement au codage de Halo-Battle, rejoignant donc par-là même l'équipe. Son travail s'est étalé sur de longs mois et il a été relativement discret sur ce point. Il s'est finalement détourné de la voie de la lumière, disparaissant dans les ténèbres avec sa version de Halo-Battle...

Houba : à l'époque modérateur au sein du staff, Houba s'est vu souvent en conflit avec Nova, qui jugeait son travail inutile ou insatisfaisant. Ce conflit a grimpé en puissance pour finalement éclater un jour, s'achevant par le départ de Houba de l'équipe.

Ada : Que serait Halo-Battle sans les Adas ? Sûrement différent de ce que l'on a pu connaître. C'est Ada Chaos qui, en premier, a tendu la main vers Odst en lui proposant un hébergement et le fameux nom de domaine en .com. Il est regrettable que les relations ont finies par se détériorer, pour friser la rupture totale.

Halo.fr : L'initiateur du Grand Voyage. Il faut dire que tout a commencé sur Halo.fr, et que sans celui-ci, les grands esprits de HB ne se seraient sûrement pas rencontrés. Halo-Battle ne les remerciera jamais assez de leur soutien, des articles qui ont été consacrés au jeu, et surtout, d'héberger Halo-Battle sans attendre la moindre compensation de la part du staff.

HB Weekly Update, 12/11/07

Némunaire -> Durant toute la semaine précédente, nos bêta-testeurs ont testé le jeu sous toutes ses coutures. Bien évidemment, beaucoup de bugs ont été trouvés et ils ont presque tous été corrigés ce week-end. Pour vous donner une idée, j'ai fait près de 25 corrections et 12 ajouts rien que ce week-end. Nous tentons encore d'équilibrer les productions ainsi que la vitesse et la consommation des vaisseaux.

Nous essayons de tenir compte de chacune des remarques des bêta-testeurs dans le but de vous satisfaire tous lorsque le jeu va sortir. Nous avons formé une équipe qui travail d'arrache-pied sur des grands chantiers dont certains comme la colonisation ont déjà été appliqué cette fin de semaine. Je vous rappel encore une fois, la V1 ressemblera bien plus à Ogame qu'à la V2, tant attendue. Je préciserais bientôt la procédure de développement qui suivra la sortie de la V1 dans le but, bien entendu, de passer à la V2 le plus vite possible.

Il reste encore quelques petites parties du jeu à programmer avant que l'on puisse dire que l'on entre dans une version « Release Candidate » : cette version sera la dernière réservée à une élite, le jeu sera totalement terminé et il sera surtout question d'affiner les équilibres entre les races, la production et les dépenses. Une fois à ce stade, la version finale sera prête et vous pourrez enfin jouer.

Olah -> Et voilà, Némunaire a parlé. Ouais, pour une fois ce n'est pas moi qui commence la Weekly. A vrai dire, j'en avais marre de toujours entamer le morceau, alors je laisse la place aux petits jeunes... Enfin tout est relatif, je suis pas si vieux, hem.

Comme d'habitude, je dois vous ennuyer avec mes élucubrations abracadabrantesques, alors je vais le dire à votre place : "ferme-là Olah et raconte-nous ce qu'il se passe". Ok, après tout c'est mon job... Quoique je suis pas payé (merci de m'en avoir donné l'idée, je vais essayer de soudoyer Odst pour avoir une compensation). Cette Weekly sera pas "sensas", je vais pas faire un gros dossier non ! Pas comme la dernière fois avec l'histoire de Halo-Battle. Mais bon, j'en referai d'autres de temps en temps, rassurez-vous !

Comme vous en avez rien à péter et que vous voulez certainement que je vous parle de la bêta, tachons de nous appliquer à cette noble entreprise. Comme l'a dit Némunaire, la bêta est en pleine phase de test. D'ailleurs, tous les bêta-testeurs ne se sont pas encore inscrits apparemment. On se demande bien ce qu'ils peuvent foutre, surtout qu'on attend HB depuis plus d'un an pour certains... Enfin c'est une autre histoire ; ils loupent quand même beaucoup de choses. Je vais donc vous parler de mon expérience personnelle dans la bêta, puisque je n'ai pas d'autres exemples sous la main.

En premier lieu, je crois que c'est l'excitation qui prime. On la connaît une première fois quand on nous file en avant-première la page d'accueil, avec la musique de The Sacred Icon qui tourne en boucle derrière, et une deuxième fois quand on arrive enfin à s'inscrire pour jouer, et que l'on tombe sur... la page d'accueil du jeu ! A ce propos, Némunaire avait mit une police tellement immonde que j'arrivais pas à décoder le code justement, comble du paradoxe. Je n'étais d'ailleurs pas le seul... Bref, ça a été corrigé en quelques secondes, et c'est avec soulagement que j'ai plongé les mains dans le cambouis.

Au commencement...

Quoi ? Qu'est-ce qu'il y a, ça vous dérange que je sépare la Weekly en morceaux d'articles ? Rien à caler. Bref ! Où en étais-je... ah oui. L'émerveillement du jeu. Bon, d'accord, ça ne paye pas de mine au premier abord ; ceux qui ont bouffés du Ogame pendant des années et qui en sont malades n'ont sûrement pas dû apprécier. Mais, bon sang, un Halogame claqué vraiment ! Quel bonheur de goûter aux joies de l'administration planétaire alors que l'on est un gentil Covenant. Alors bien sûr, alors que la bêta en était à ses premières heures, c'était plutôt très difficile d'avancer. Bugs en tout genre, impossible d'envoyer sa flotte, production qui tombe soudainement à zéro, vaisseaux mystérieusement perdus dans l'espace alors qu'on lance une offensive sur un être dégoûtant... On en a vus pas mal, mais le must reste quand même la Forge Stellaire, découverte par Kane et usitée notamment par lui et... moi. Ah ah ah !

Pour ceux qui ne connaîtraient pas, la Forge Stellaire, issue tout droit de KotOR, permet en effet de disposer de ressources infinies. L'astuce a été découverte par un grand hasard. En effet, lorsqu'on lançait une technologie, aucune ressource n'était débitée de notre stock. Mais là où ça devient intéressant, c'est qu'en annulant la technologie, un miracle sûrement dû aux Forerunners faisait en sorte que les ressources que l'on aurait normalement utilisées revenaient dans nos stocks. Je ne vous fait pas dire que j'ai bien abusé de la Forge en me faisant un stock de 200.000 ressources de chaque. Hélas, ça part vite, et la Forge Stellaire est partie en fumée (vilain Némunaire). Bref, maintenant j'essaye de survivre dans un monde de brutes, où le cheat est roi.

Une guerre civile galactique

Depuis quelques temps, ça se bastonne à mort sur Halo-Battle. A croire que fracasser son voisin est plus intéressant que d'être une civilisation pacifiste misant tout sur les mines et les technologies. Va vraiment falloir que ça change mince (et ça sera le cas avec les ajouts, ah ah ah). Mes 300 frégates, construites grâce à la technique de la Forge Stellaire, ont remportées deux petites victoire sur le tyran galactique Odst, mais Phantom a vite vengé son compagnon en me bousillant toute ma flotte. J'ai pas une âme de raideur, beuuuh... Du coup, je me concentre sur la défense, bien qu'elle ne semble servir à rien (curieux d'ailleurs).

D'ailleurs, un truc qui m'a assez amusé, le nombre de Covenants / Humains. Si aux dernières estimations, les pré-inscrits sur Halo-Battle préféraient largement l'espèce Humaine au point que les covies étaient quasiment voués à l'extinction, c'est l'inverse sur la bêta : plus de covies que d'humains. Ce qui n'empêchent pas ces ignares de Sangheili de s'attaquer entre-eux, à mon grand désespoir. Slaanor a décimé une planète à Kane, et Roxas a remporté une victoire brillante et désespérée face à Slaanor. Il faut dire que Roxas était parti à l'attaque avec quelques frégates et une poignée de séraphins, détruisant une flotte entière de 300 croiseurs CSS (oui c'est étonnant, en même temps Roxas avait un brillant général, donc il a rien à dire).

Et je ne parle pas des vilains tricheurs. A mon grand étonnement, suite à une conversation avec Phantom, j'ai appris que la pratique était monnaie-courante. Apparemment, un grand nombre de bêta-testeurs viennent supplier Phantom pour qu'il renfloue leurs stocks... Ou avoir des vaisseaux. Bah tiens. Du coup, j'en ai profité pour lui demander à ce qu'on me rende mon vaisseau de colonisation, disparu mystérieusement sans raison apparente (je le jure c'est vrai). Là ça va faire mal ! Enfin presque, à vrai dire j'ai aucun vaisseaux et je me contente de mon aspiration à m'élever technologiquement, tel un sage Forerunner...

Enfin bref

Tout est dans le titre. Enfin bref, on fait ce qu'on peut. Maintenant, dans le registre "je vous balance de tout et de n'importe quoi", voici la liste des différents correctifs apportés à la bêta. Bon, ça voudra peut-être pas dire grand chose pour certains, mais sait-on jamais, ça peut intéresser :

version : 0.0

Commencement du projet Halo Battle.

version : 0.2 Alpha 1

Modifications :

- Ajout du nouveau design (au fur et a mesure).
- Augmentation des ressources.

Corrections :

- Correction du bug du cristal.

version : 0.3

- Ajout de l'image de fond
- Alignement au centre du tableau des pages : bâtiments, caserne, chantier spatial, chantier terrestre, défenses, laboratoire

- Ajout de 3 images de planètes et modification du script d'inscription pour
- Fonctionnalité "Transporter"

version : 0.3a

- Ajout d'une notification sur la page de départ lorsque l'on a des messages non lus
- Correction des problèmes d'alignement et de couleur des tableaux de production
- Finalisation du système d'inscription
- Correction du vaisseau grand-transporteur qui n'était pas construit
- Correction de "Ecole militaire" en "Caserne" dans l'arbre des technologies
- Amélioration de la page des versions en page dynamique
- Nouvelles images : humains : Chantier terrestre, chantier spatial, technologie armement
- Restauration d'une ancienne image : humains : chantier spatial

Modification de la base de données en vue de nouvelles fonctionnalités pour les flottes.

version : 0.4

- Fonctionnalité "attaquer" fonctionnelle pour les flottes
- Nouvelles images : humains : M808B Scorpions MBT, M12 LRV Warthogs, 077-TC Pelican
- Masquage du tableau des flottes en actions s'il n'y en a pas
- Correction des actions "Tous les vaisseaux" et "Aucun vaisseau"
- Création de flotte impossible sans vaisseau ou sans nom
- Correction de la fonctionnalité "transporter" dans les flottes
- Fonctionnalité "coloniser" opérationnelle

version : 0.4a

- Ajout des descriptions pour les bâtiments, chantier spatial, chantier terrestre, caserne, défense
- Désactivation de la page du chantier terrestre
- Connexion impossible si le JavaScript n'est pas activé
- Désactivation de la page de la caserne
- Affichage du jeu impossible sans s'identifier
- Augmentation de la protection lors de l'identification
- Correction de l'affichage de l'heure
- Correction de l'alignement au centre de toutes les pages d'entraînement

- Correction d'un bug durant l'annulation de la construction des bâtiments
- Ajout de détails sur des bâtiments
- Nouveau temps et consommations pour les flottes
- Mise en place de la limite de contenu dans les vaisseaux
- Augmentation de la sécurité lors de l'identification.

version : 0.5

- Ajout particulier ;) top secret ^^
- Ajout de grade d'authentification
- Mise en template de la page des recherches
- Ajout de la mission 'recyclage' pour les vaisseaux

- Modification de la base de données pour les grades d'authentification et le contenu pour les flottes

version : 0.5a Béta 1

- Ajout de flèches pour se déplacer dans la carte spatiale
- Correction de la validation des codes d'activation
- Vérification de la destination des flottes
- Impossible de créer un bâtiment si l'on a pas assez de ressource (même par l'adresse URL)
- Idem pour les vaisseaux et les recherches

- Ajout d'un rapport d'attaque
- Correction du rapport de colonie

- Modification de la base de données sans intérêt pour cette version

version : 5.0b

- Désactivation de register_global
- Désactivation des magic_quotes
- Mise en template de la page de départ

version : 0.6

- Correction de l'annulation des recherches
- Correction du bug qui empêchait la colonisation
- Correction de la recherche "Réacteur de fusion"
- Limite de colonisation à 15 planètes
- Vérifications avant le lancement de flotte
- Pas de changement de page quand on change de planète
- Ajout du fichier de sécurité dans toutes les pages

version : 0.6a

- Ajout d'un séparateur dans les grands nombres
- Correction de l'impossibilité de rechercher la recherche n°8
- Mise à jour de la consommation
- Finition du tableau des ressources/sélection de planètes
- Mise en place de la reconduction de l'isolement de la planète
- Ajout de l'isolement de la planète

- Mise à jour de la base de données pour permettre l'isolement des planètes

version : 0.6b

- Correction dans les noms d'utilisateurs des flottes
- Correction de la construction du bâtiment chantier spatial
- Ajout d'erreurs avec style dans les options
- Correction d'une faille de sécurité dans les pages rapport de bug et renommer sa planète
- Correction du bug empêchant de modifier le mot de passe
- Correction de l'impossibilité d'envoyer un MP
- Correction du captcha d'identification
- Correction du bug empêchant de modifier le nom de sa planète si le nom est vide
- Ajout d'un favicon
- Correction de la suppression automatique des MP
- Nouveau système de colonisation

- Mise à jour de la base de données pour finaliser l'isolement

version : 0.6c

- Ajout du BBcode dans les MP
- Correction des coordonnées de la planète dans le message de colonisation
- Tous les bâtiments ont leur description détaillée
- Correction des liens des bâtiments dans l'arbre des technologies
- Correction de la taille des blocs
- Finalisation de la template du laboratoire
- Modification possible du message d'accueil
- Ajout d'avertissements automatiques en cas de maintenance
- Correction de l'oubli des retours à la ligne dans les rapports de bugs

- Correction de la faille de sécurité dans les MP

L'heure du bilan

En réalité, j'ai aucun bilan sur la bêta à vous donner. Vous êtes déçus ? Prenez votre mal en patience, je ferai un bilan quand elle sera terminée... Alors pourquoi ce titre, hein ? Tout simplement pour euh... Conclure la Weekly !

Dans la rubrique faits divers, toute l'équipe de Halo-Battle souhaite une bonne intégration à LW Xx DarkNesS dans l'équipe. Celui-ci sera en effet notre unique modeleur 3D ! On espère en effet inclure... quelques petits trucs sympa plus tard dans HB, hé hé. Le retour de Nova, notable également. Rappelons qu'il a été banni il y a quelques temps de cela, et que, considérant que tout le monde a droit à une deuxième chance (enfin presque), il a pu revenir sur le forum. Espérons que tout se passe bien cette fois !

Sur ce, je vous laisse en compagnie d'un graphique réalisé par Phantom (celui qui devine pourquoi le pic fait une grosse chute gagne une place dans la bêta), et... des mots croisés ! Oui oui, vous avez bien lu. J'ai essayé d'innover en vous balançant un truc sauce-maison. A la semaine prochaine mes petits !

http://img5.xooimage.com/files/7/c/e/hb_u_graph-1ff443.png

<http://img7.xooimage.com/files/3/6/5/mots-crois-s-1ff447.jpg>

1. Nom de la planète des Elites
2. Véritable nom de l'Arbiter
3. Vie de Kane
4. Planète des Hunters
5. Nom du projet Spartan 1
6. Planète natale des Grunts
7. Tyran
8. Rédacteur de Halo-Battle
9. Passion de Kane
10. Qualificatif de Roxas
11. Parce que je le vaux bien
12. Enchaînement logique à l'image de "parce que".

1. Nom de la planète des Elites -> Sanghelios
2. Véritable nom de l'Arbiter -> Arbiter
3. Vie de Kane - > ratée
4. Planète des Hunters -> Te
5. Nom du projet Spartan 1 -> Orion
6. Planète natale des Grunts -> Balaho
7. Tyran -> Odst.
8. Rédacteur de Halo-Battle -> Olah.
9. Passion de Kane -> Alcool.
10. Qualificatif de Roxas -> Con.
11. Parce que je le vaux bien. -> Loréal.
12. Enchaînement logique à l'image de "parce que".

1. Nom de la planète des Elites
2. Véritable nom de l'Arbiter
3. Vie de Kane
4. Planète des Hunters
5. Nom du projet Spartan 1
6. Planète natale des Grunts

7. Tyran
8. Rédacteur de Halo-Battle
9. Passion de Kane
10. Qualificatif de Roxas
11. Parce que je le vau**x** bien
12. Enchaînement logique à l'image de "parce que".

HB Weekly Update, 19/11/07

Bonjour à tous ! Alors, autant le dire direct (cette fois j'essaye pas de vous entourlouper) : cette Weekly ne sera pas sensationnelle. Pourquoi ? Tout simplement parce que la semaine passée a été très calme, et en général quand c'est calme, il n'y a pas grand chose à dire. Voilà, ça c'est fait.

La bêta est quelque peu au ralenti pour l'instant ; Némunaire corrige les bugs ci et là, et code les nouveaux systèmes qui ont été retenus pour la v1. Oui oui, vous avez bien entendu. La v1 ne sera donc pas vraiment une mouture "Ogame", mais bel et bien un truc à notre sauce. Comme on aime bien se la jouer comme Bungie, on ne peut pas vous dire ce que sont ces nouveautés, et d'ailleurs nous n'en avons pas envie, hé hé.

Pour ceux qui suivent l'évolution de la HB shop, celle-ci avance bien. Odst s'est occupé des designs et la boutique sera donc présentée sur une page à part entière. Le staff a longuement discuté sur la possibilité de créer des joujoux à notre effigie, mais finalement cela allait coûter trop cher. Si vous rêviez de faire boire une bière à un Kane miniature, ou de planter des aiguilles dans un Olah agaçant, il va falloir passer votre chemin.

Déplorons le départ de Roxas également, notre sapeur-pompier trop occupé à éteindre les flammes des maisonnettes pour remplir son rôle de président d'asso (et de modérateur, le cas échéant). De vous à moi, bien qu'il prétende qu'il n'y ait pas internet dans sa caserne, je ne le crois pas trop (pour ne pas dire pas du tout). Bref, on espère qu'il repassera nous voir de temps en temps le bougre. Et avant que vous ne me harceliez, non, Roxas ne sera pas remplacé, du moins pour l'instant (sinon je l'aurai dit).

Avant de laisser la parole à Némunaire, et de conclure sur ses mots, je vous donne la solution des mots croisés du dernier Weekly et vous balance quelques screens de la bêta, juste pour la beauté des yeux.

Solution mots croisés :

1. Sanghelios
2. Arbiter
3. Ratée
4. Te
5. Orion
6. Balaho
7. Odst
8. Olah
9. Alcool
10. Con
11. L'Oréal
12. Car

Et maintenant, des screens en vrac (hé hé) :

<http://img137.imageshack.us/img137/7128/avatartc1.jpg>
<http://img256.imageshack.us/img256/15/canettewk3.jpg>
<http://img206.imageshack.us/img206/540/hbshopagetk6.jpg>

Némunaire -> Encore une semaine de passée pour la bêta : une semaine de moins dans le calendrier, une semaine qui nous rapproche de la sortie de la version finale tant attendue. Le stress gagne les futurs joueurs...

Cette semaine a été propice à la correction de bugs, tout comme la précédente, mais ils commencent à se faire plus rare, c'est pourquoi nous avons commencé à ajouter des fonctionnalités dignes d'un compte « commandant » dans un jeu que vous connaissez sûrement.

J'entends déjà au loin des joueurs crier : « Comment ça ?? Halo-Battle aura des comptes "commandants" ? Il ne

sera pas 100% gratuit ? »

Je vous enlève tout de suite ces mots de vos bouches, il n'est absolument pas à l'ordre du jour de rendre Halo-Battle payant. J'entends encore des râleurs qui répliquent : « Qui dit gratuit dit pub, ... et comme tous les jeux, il y en aura plus que du contenu... » Sur ce point, beaucoup de jeux gratuits se classent assez mal, pour certains d'entre-eux, on arrive à distinguer le jeu derrière une foule de pop-up, pop-into, ...

Pour ce qui est de Halo-Battle, nous insèrerons, à la demande de Halo.fr, notre hébergeur, quelques publicités avec un contenu ciblé et nous tâcherons de bien les intégrer afin que vous puissiez cliquer dessus sans pour autant que ça gêne l'interface de jeu.

« Mais s'il n'y a pas de compte payant, ni possibilité d'avoir des bonus payant, comment faire pour avancer plus vite dans le jeu... » Comme si notre président appelait tout le temps des numéros surtaxés pour stopper les grèves, construire une A380, ... Le monde de l'internet manque de réalisme, avec Halo-Battle, vous aurez un jeu très équilibré pour qu'un joueur qui ne joue que quelques heures par jours ne soit pas désavantagé par rapport à un joueur qui joue presque tout le temps.

« ... vous nous contraignez à utiliser des robots. » Non, pas de triche de ce genre dans Halo-Battle. Nous bâtissons le jeu sur des méthodes qui seront très embêtantes pour les robots du même genre que la plupart de ceux existant pour les jeux les plus connus. De plus, comme nous savons cette méthode sera mise à l'épreuve et certains trouveront des failles, nous formons déjà des personnes à cette tâche, et grâce à de multiples améliorations mises en place, il leur sera très facile de repérer le moindre utilisateur robot ou multi-compte.

La politique de Halo-Battle n'est pas de favoriser les tricheurs riches (téléphonant à des numéros surtaxés), mais vraiment de donner aux joueurs un endroit de détente toujours intéressant, j'expliquerais pourquoi dans une prochaine weekly.

HB Weekly Update, 03/12/07

Il y a des jours avec et des jours sans, en l'occurrence, la semaine dernière, c'était une semaine sans Weekly. Pourquoi ? Suis-je si fainéant ? Olah mérite-il de mourir ? Que de questions sans réponses. Disons simplement que j'étais occupé et qu'il n'y avait rien à dire. A moins qu'entendre mes élucubrations vous intéresse et vous passionne, il n'y avait donc rien de bien consistant pour la semaine dernière.

C'est d'ailleurs toujours le cas aujourd'hui, alors... on va improviser, sous la forme de quelques réflexions ô combien totalement non passionnantes, mais qui constituent un meublage fort consistant (et peut-être intéressant pour quelques-uns). Voici donc ma fameuse analyse à priori sociologique du fonctionnement des alliances dans les jeux par navigateur.

Un besoin de fédération

La fonction du jeu "alliance" est si banale que personne n'y prête réellement attention. Pourtant, au-delà de cette simple présence se cache des données plus complexes. Vous ne êtes vous jamais demandé pourquoi il y avait une telle fonction ? Cela peut paraître une question totalement dérisoire, voir amusante, et vous avez peut-être raison. D'emblée, distinguons deux types de joueur :

- Les joueurs avec alliance.
- Les joueurs sans alliance.

Les joueurs sans alliance sont donc solitaires, vous l'aurez compris. Un tel choix peut se justifier par le manque de temps à consacrer au jeu. Un joueur solitaire n'a également peut-être pas envie de s'impliquer dans une quelconque alliance, qui demande généralement de la participation et une obéissance forcée à des joueurs mieux classés (nous reviendrons sur ce sujet plus tard). Demeurer sans alliance, c'est être libre : alliance signifie obligatoirement contrainte et travail pour une communauté. Notons donc que ne pas adhérer à un groupe est synonyme de plus grande souplesse dans le jeu, puisque le joueur n'est pas enchaîné par des principes diverses le forçant à une présence à telle heure, ou à respecter tels codes de conduite. Néanmoins, il est à remarquer que les joueurs sans alliance sont plus fréquemment sujets à des attaques. Cela s'explique simplement par le fait qu'ils sont isolés et ne disposent pas de contacts à priori. Les joueurs les raidant, généralement marqués par le signe d'une alliance, ne craignent donc pas de ravager leurs colonies : galvanisés par "l'effet de groupe", ils se sentent tout-puissant et si le joueur isolé réplique, c'est l'alliance toute entière qui, derrière, n'hésitera pas à lancer des représailles. Concluons par ceci : si être freelance présente une souplesse et une liberté inégalable, cela peut se révéler dangereux à un moment ou à un autre.

Posons à présent notre regard sur les joueurs avec alliance. L'être Humain est par nature sociable, il apprécie donc la compagnie de ses congénères. Mais il ne s'agit pas uniquement de ceci : le groupe maximise les chances de survie. Un seul homme ne pourra rien contre une troupe armée, mais les chances se retrouvent équilibrées si deux troupes d'importance égale se font face. Cet exemple se retrouve avec les jeux par navigateur. L'alliance en tant que telle naît donc, au sens primaire de la chose, du besoin de réunion de différentes personnes afin d'assurer leur survie commune. Généralement, une alliance est formée autour d'un idéal commun, c'est-à-dire, une propriété à priori unique qui caractérise l'alliance. Ceci peut prendre la forme d'un pacte, d'un type de joueurs particuliers (raideurs, mineurs...), ou encore d'une histoire ou d'idées de toute pièce inventées (le rôle-play par exemple).

Si l'on a tendance à ranger les alliances dans un même sac, il faut néanmoins concéder que l'on peut les classer en plusieurs catégories distinctes que nous allons énumérer ci-bas.

Classification des alliances

Avant d'aborder les choses de but en blanc, voici une rapide présentation des catégories dans lesquelles les alliances peuvent être rangées :

1. L'alliance isolée
2. L'alliance éclatée
3. L'alliance primaire
4. L'alliance participative
5. L'alliance commune
6. L'alliance charismatique
7. L'alliance ordonnée

Ajoutons à cela les stades d'évolution d'une alliance :

Stade 1 : création de l'alliance.

Stade 2 : création de la propriété de l'alliance.

Stade 3 : création de moyens de communications pour l'alliance.

Stade 4 : apparition de un ou plusieurs leaders charismatiques.

Stade 5 : l'alliance se mue en système auto-suffisant et les membres oeuvrent uniquement pour le bien de celle-ci.

La question de l'alliance isolée

Il est monnaie courante de trouver des alliances avec un seul et unique membre à l'intérieur de celles-ci : le fondateur lui-même. Ce type d'alliance, totalement à part, constitue notre première catégorie de classification, à savoir l'alliance isolée. Le joueur, à l'origine faisant parti du groupe des joueurs sans alliance, a émit l'envie de fonder un groupe constitué autour de propriétés communes. Mais aucun joueur n'est recruté, soit par désintérêt de ceux-ci, soit par manque de moyens : l'alliance reste donc au stade 1, voir au stade 2 ou 3.

Le fondateur de cette alliance isolée n'est finalement pas différent du joueur sans alliance : il est aussi libre que l'air, puisque les contraintes, ou devoirs, ou objectifs fixés dans la propriété de l'alliance ne peuvent être observés. S'il décide de suivre la propriété qu'il s'est constituée, il devient alors à la fois membre et fondateur, c'est à dire enchaîné dans des objectifs et devoirs à lesquels il ne peut se déroger.

Conclusion : une alliance isolée est plus encombrante qu'autre chose, puisque son fondateur joue le rôle de créateur et de membre à la fois, s'enclavant dans sa propriété d'alliance. Il vaut mieux pour lui de ne rien créer du tout et de rester un joueur sans alliance. La notion même "d'alliance" est à remettre en question, puisqu'une alliance est par définition un regroupement d'individus. En définitive, le joueur de l'alliance isolée est une sorte de masochiste qui s'impose à lui-même des contraintes (humour).

L'alliance éclatée

Une alliance éclatée est une alliance n'existant pas officiellement (donc non créée ni listée), née de la coopération entre plusieurs joueurs. Le terme d'alliance est ici assez ambigu, puisqu'elle n'a atteint aucun stade au sens propre du terme. Par échange de messages naît la coopération entre des joueurs isolés : nous avons donc tout de même bel et bien un regroupement pour la survie.

A l'instar de l'alliance primaire, les joueurs de cette alliance éclatée n'adhèrent que pour l'avenir de leur propre empire, et réduisent par-là même la malchance d'être raidé par leur entourage. En cas d'attaque, ils peuvent également mobiliser leurs camarades pour venger l'affront subit.

L'alliance éclatée se mue généralement en alliance à part entière.

L'alliance primaire

Une alliance primaire est une alliance n'ayant pas dépassé le stade 1, 2 ou 3. Il s'agit d'un regroupement de joueurs fédérés dans une alliance officielle, oeuvrant uniquement pour leurs propres intérêts : l'avenir de l'alliance est donc totalement secondaire pour eux, soit une forme d'égoïsme. Ils peuvent se constituer ou non autour d'une propriété, et disposer ou non de moyens de communications. Généralement, le fondateur est le chef incontesté : on lui doit obéissance, d'où une sorte de forme tribale ressemblant aux premières sociétés humaines. Le chef peut s'adjoindre des lieutenants, ou, s'il n'y a pas de chef, chacun participe comme il veut aux décisions prises. La hiérarchie est brouillonne, voir totalement archaïque et réduite au minimum.

L'alliance primaire est donc réduite au strict minimum, totalement dépouillée d'artifices et de fonctionnements complexes. Les membres participent s'ils veulent, peuvent ne pas participer du tout, et se plient aux décisions du chef ou prises en commun. Elle se présente donc comme un système où les intérêts de chacun passent en premier lieu, et où l'alliance en elle-même est très, très secondaire.

L'alliance participative

La principale caractéristique de l'alliance participative est son principe démocratique. L'alliance de type participative est donc, logiquement, au stade 3 minimum, puisqu'il faut disposer de moyens de communication pour pouvoir échanger. De plus, la notion même de démocratie induit un fonctionnement relativement complexe au sein de l'alliance elle-même.

L'alliance participative est une alliance sans leaders : chaque membre peut émettre un avis sur la question. Si chef il y a, ce sont souvent des personnes élues pour un temps donné afin de guider les décisions, et remettant leur pouvoir à la prochaine personne qui se voit échoir le poste. Une alliance participative est également sujette à une propriété développée, donc des objectifs diversifiés. L'autre caractéristique fondamentale réside dans le temps de participation requis, nécessairement élevé afin que se prennent toutes sortes de décisions. Les membres sont donc particulièrement enclavés dans un système pré-défini par le fondateur, qui souvent dispose d'une position un peu plus élevée que ses subordonnés.

De bien des manières, une alliance participative est l'un des systèmes les moins efficaces de tous. La démocratie étant lente, surtout si les débats sont vasseux, une décision peut mettre un certain temps à voir un aboutissement. Lorsque l'on sait que le temps est précieux et que les décisions doivent être vite prises, ce type d'alliance se verra fatalement condamnée à un moment ou à un autre (querelles, schismes, destruction de l'alliance par une autre, etc...) et deviendra soit une alliance primaire, une alliance commune ou une alliance charismatique.

L'alliance commune

C'est une alliance sans prétention faisant partie d'une catégorie omniprésente dans ce type de jeu ; pour ainsi dire, elle est sûrement l'une des plus répandue. Ce type d'alliance se cantonne au stade 3 et si leader charismatique il y a, elle changera obligatoirement de catégorie. Les alliances communes sont relativement complexes, disposant de propriétés bien définies, d'une hiérarchie développée et de moyens de communications pouvant aller du rudimentarisme au plus important.

Elle peut se présenter comme une alliance de type primaire plus développée : un chef ou des chefs, ayant tous les droits sur leurs subordonnés, ceux-ci pouvant gravir les échelons d'une hiérarchie selon leur nombre de points ou par le mérite. L'alliance commune peut également être une alliance hybride de type primaire et participative : un chef, ou des chefs, consultant fréquemment les membres pour prendre des décisions ensemble, tranchant une décision si besoin est. Le premier cas demande une participation toute relative aux membres, tandis que la seconde leur requiert un peu plus de temps.

De bien des manières, l'alliance commune est un modèle de stabilité : elle ne fait pas de vagues et le fondateur gagne un temps précieux en pouvant prendre une décision, ou trancher en cas de conflit. Ce type

d'alliance peut muer en alliance charismatique si un membre particulièrement éminent parvient à monter rapidement les échelons, auquel cas on peut aboutir à un schisme.

L'alliance charismatique

La principale caractéristique de l'alliance charismatique n'est autre que son leader. Ce type d'alliance, à la base commune, a alors muée en une alliance soudée et forte, fédérée autour d'une figure emblématique. On ne devient pas un leader : on l'est. Ceux-ci peuvent apparaître spontanément dans une alliance, et leur accession au pouvoir devient inévitable. Les caractéristiques d'une alliance charismatique ne diffèrent donc pas d'une alliance commune, en-dehors de l'omniprésence du leader.

Généralement, le leader est le maître incontesté : on se plie à ses règles et directives, et ceci en tout accord des membres. La confiance entre les subordonnés et le leader est fondamentale, et on lui prête volontier des capacités de management et d'actions que l'on ne possède pas soi-même. Il n'y a donc aucune démocratie dans ce type d'alliance, tout au plus la consultation des membres par le leader qui veut s'assurer qu'il a raison. Les contraintes imposées par l'alliance charismatique sont là encore, comme l'alliance commune, toutes relatives.

Cette alliance se présente donc comme particulièrement soudée et productive et est un modèle de stabilité exemplaire, là aussi. Le seul danger qui puisse menacer ce type d'alliance est la présence d'un second leader : une confrontation est inévitable et se solde soit par un schisme, soit par la relégation au second plan du deuxième leader, voir son exil. Enfin, remarquons que le leader peut très bien se transformer en dictateur, l'alliance devant dès lors une hybride avec la catégorie primaire.

L'alliance ordonnée

Les alliances ordonnées sont généralement des alliances avec un nombre de membres très important et brillamment organisée. Disposant d'une propriété bien définie et d'une hiérarchie structurée complexe, tout repose sur cette donnée fondamentale et son organisation issue de la construction de sa propriété. Un ou des chefs sont à leur tête, parfois des leaders.

Ce type d'alliance obéit à une hiérarchie très stricte et peut être séparée en plusieurs groupes distincts, généralement des wings : une macro-gestion est en effet absolument primordiale, auquel cas l'alliance devient "bordelique" et s'effondre. Ici, chaque membre doit rendre compte à un supérieur, lui-même devant faire son rapport devant un supérieur, etc... Les wings, ou sous-groupes, sont contrôlés par un chef local. Le ou les chefs d'alliance exercent quant à eux un contrôle total sur tout. La participation des membres est une fois de plus relative : si être un membre basique demande très peu de participation, monter dans la hiérarchie signifie plus de responsabilité, et plus de temps à consacrer.

Ce type d'alliance n'est pas la meilleure qui soit, car sa stabilité est très fragile. A moins de disposer d'une organisation exemplaire et bien pensée, elle peut s'écrouler du jour au lendemain sous le flot de membres et de problèmes.

L'aboutissement complet d'une alliance

Nous entrons ici dans un sujet d'un point de vue totalement personnel. Pour ma part, je pense qu'une alliance a une finalité et qu'elle se réalise en fonction de plusieurs critères :

- La présence d'un leader : critère fondamental, le leader est celui qui insuffle la motivation et un idéal parmi ses membres (voir infra).
- Des propriétés développées : des objectifs distincts et variés, touchant à tout les domaines et innovateurs.
- Des moyens de communication important : qui passent obligatoirement par la présence d'un forum et de moyens additionnels comme msn, etc...
- Une organisation exemplaire : que l'alliance soit nombreuse ou pas, son organisation doit être claire, précise

et intuitive.

- Auto-suffisance : une alliance se doit d'être auto-suffisante, c'est-à-dire ne pas dépendre d'une alliance plus forte ou faible qui assurent ses intérêts.
- Action pour l'alliance elle-même : les membres ne doivent plus oeuvrer pour leur propre intérêt et surmonter leur égoïsme. Comme une fourmilière, ils oeuvrent pour une société toute entière, pas seulement pour eux.

Ces critères réunis donnent, pour moi, une alliance efficace, disciplinée et motivée, à l'épreuve de n'importe quelle situation, qu'elle que soit la gravité.

De la création d'une alliance exemplaire

Toujours d'un point de vue subjectif, voici la "recette" qui, selon moi, donne de bons résultats pour une alliance :

- Ecrire les objectifs de son alliance : une alliance a avant tout un objectif. Elle doit en effet fédérer les joueurs autour d'un but commun. A vous de définir vos objectifs, sous forme de rôle-play ou non. Essayez de les définir le plus clairement possible pour que les joueurs se fassent une opinion précise de votre alliance.
- Faire une jolie présentation : n'hésitez pas à soigner votre présentation, toujours sous forme de rôle-play, en l'accompagnant d'images par exemple. Veillez à la faire le plus clairement possible en faisant des transitions. Une présentation fouillée ne donne pas envie d'en voir plus.
- Vanter vos qualités : recruter, c'est comme vendre un produit. Pour donner envie aux joueurs d'en savoir plus, attisez leur curiosité ou leur envie. Vantez les qualités de votre alliance, mais sans vantardise. Mentir est pire qu'autre chose.
- Se donner une base de communication : un forum est indispensable pour communiquer. Ne pas en faire revient à se saborder. Faites votre forum le plus clairement possible ; ne cachez pas les zones aux invités inutilement (sauf celles qui sont importantes, bien entendu). Faites plusieurs catégories afin de faciliter la gestion, et le repérage surtout, autrement, cela peut vite devenir casse-tête de s'y repérer. Evitez le flood et privilégiez la discipline. Un joueur qui vient visiter votre alliance, et désireux de s'inscrire, peut vite être rebuté par du flood tous les deux messages.
- Organisation : faites une organisation claire et précise de votre hiérarchie et de vos systèmes de fonctionnement. Cela peut aboutir, sinon, à des inexacitutes, du flou dans la compréhension, voir même à des querelles.
- Eviter la démocratie : une alliance 100 % démocratique finit toujours par couler. Vos lieutenants et vous-même doivent rester autoritaires et trancher en cas de conflit entre plusieurs membres. Assurer l'autorité est primordial dans une alliance, et ne pas le faire finit par être fatal. Je ne dis pas d'instaurer une dictature : consultez vos subordonnés, c'est même conseillé, mais évitez le laxiste et sachez faire la différence en cas de conflit.
- Travailler son management : même si vous n'avez pas une âme de leader, ça peut se travailler. Ne soyez pas timide, assurez votre autorité (vous êtes le fondateur) et sachez vous faire respecter : vous n'avez de compte à rendre qu'à vous-même.
- Agir vite et bien : en cas de problèmes (guerre, conflit avec un membre...) agissez rapidement, car le temps est précieux. Si vous laissez couler, cela peut vous être là encore fatal. Organisez votre réseau de communication, contactez vos membres et prenez une décision rapide.
- Agir sur l'échiquier politique : c'est un grand mot, mais sachez vous mettre en avant auprès des autres alliances. Etablir des plans à long terme et négocier des traités ne peut que vous être bénéfique et vous deviendrez un vrai petit politicien =)
- Utiliser tous les moyens dont on dispose : tout, vous avez bien entendu. Comme le dit le proverbe, à la guerre comme à la guerre. Si vous êtes en conflit avec quelqu'un, ne vous privez pas de tel moyen d'action sous prétexte que "ça ne se fait pas". L'espionnage est une pratique courante, même si tout le monde fait une tête outrée lorsqu'on en parle. Acheter les autres aussi est utile. Bref, soyez innovant.

HB Weekly Update, 10/12/07

On ne change pas les vieilles habitudes, Weekly au rendez-vous comme tous les lundis ! Enfin presque, puisque la dernière fois c'était un mercredi qui pour la première fois a vu sa parution, et la semaine de la semaine dernière, il n'y en avait pas eu du tout. Hem... Eh oui. Quand on a rien à dire... Le problème dans ces moments-là, c'est qu'il ne se passe tellement rien et que les codeurs sont tellement dans leur boulot que l'on a rien d'intéressant à relater. Mais là, pas d'inquiétudes, il y a deux trois choses à se mettre sous la dent qui devraient intéresser nombre d'entre vous.

Commençons d'entrée de jeu par la sortie de Halo-Battle. Quoi, une date vous exclamerez-vous ? En fait je vais me la jouer cruel et ne rien dire, un peu comme Bungie (hu hu hu), mais je vais simplement indiquer que c'est pour assez bientôt. Je sais, c'est très vague, ça peut être dans une semaine comme dans deux mois, mais vous vous contenterez de ça pour le moment, et vous le saurez en temps voulu. Tout ça pour répondre aux petits nouveaux qui posent fréquemment la question, à qui l'on va pardonner le manque de recherche et de curiosité sur un forum. Mais bon ça c'est typique d'aujourd'hui, faut que ça tombe tout cuit dans le bec... Là je m'égare.

Je vous avais parlé il y a quelques temps de ça d'une traduction de Halo-Battle en anglais, qui se ferait très certainement un jour ou l'autre, afin d'élargir notre public. En revanche, je n'avais pas vraiment prévu que cette traduction commencerait plus tôt que dans mes vagues prévisions approximatives. Oui car un weekend pluvieux, je m'ennuyais assez alors j'ai commencé à euh... bah traduire.

D'abord les conditions générales. Puis les règles du forum. Puis la présentation de HB (merci à Cannette pour la correction de ce passage que j'avais foiré). Puis la moitié des descriptions humaines... Ce qui représente pas mal de boulot mine de rien. Faut dire, le reste du staff a rien à glander pour l'instant, enfin presque, il y a toujours des bricoles à effectuer. Et je sais aussi que vous vous en foutez royalement puisque jouer en anglais n'est sûrement pas votre objectif... Mais je tenais à vous l'annoncer quand même.

Alors, quand est-ce que "HB in anglishe" sera terminé ? Bah... en temps voulu (la phobie des dates est quelque chose d'assez naturel après un an passé sur Halo-Battle).

On travaille également au fameux univers "Halo-Battle RP", vous vous souvenez, j'ai bien dû glisser ce truc quelque part dans l'une de mes longues conversations monologuistes (et hop, un néologisme au passage...). Comme son nom l'indique, l'univers RP de Halo-Battle baignera dans des éléments 100 % rôle-play, mettant aux prises quatre alliances, à savoir le CSNU, les Rebelles, les Hérétiques et le Covenant (et également indisponibilité de fonder une alliance tierce).

En gros, il s'agit de respecter les codes de l'univers. Un forum spécial est normalement prévu à cet effet, où les rôle-players pourront s'en donner à coeur joie. Ce sera le staff qui se chargera de diriger ces alliances par le biais de personnages PNJ, comme le Prophète de la Vérité... Enfin vous pigez le truc. Notez que beaucoup d'événements Ingame surviendront, et que l'histoire ne se déroulera pas de la même façon que dans le jeu initial (sinon ça n'a aucun intérêt d'y jouer si l'on ne peut changer un destin fatal).

Ah et messieurs Beaugosse69 ou Superlapin, va falloir vous choisir un nom RP approprié. Si tout se passe bien, l'univers RP serait à priori disponible dès la sortie de HB et vous pourrez, au choix : vous inscrire seulement dans celui-ci, vous inscrire dans l'univers normal ou... les deux (vous voyez, vous avez l'embarras du choix...). Bref, je vous reparlerai de tout ça ultérieurement.

Vous vous demandiez peut-être si vous auriez l'occasion de lire des tutoriaux sur HB, surtout si vous êtes un peu tout frais moulu dans ce genre de jeux et que vous n'y connaissez pas grand chose. Eh bien, pour rassurer ces gens-là, un wiki pour Halo-Battle est effectivement au programme. Parce que lire ce genre de tutos est long et fastidieux (ça me rappelle les notices dans les jeux que j'avais la flemme de lire), on va essayer d'en faire des "amusants", ou tout du moins quelque chose de moins chiant à torcher. J'ai donc proposé de les rédiger à la "Guilty Sparks", ce qui revient à dire que c'est Clochette qui vous inculquera les

bases du jeu. L'idée a assez plu, encore faut-il la mettre en œuvre. Et puis, de vous à moi, même si vous êtes expérimenté, on va bien finir par ajouter des nouveaux systèmes un jour ou l'autre, et il faudra bien que vous en connaissiez tous les rouages.

Une petite rubrique people maintenant ? Je suis sûr que vous adorez lire Voici vous aussi. Hmm, ça me rappelle la fois où j'ai lu que Jacques Chirac avait vécu un terrible drame il n'y a pas longtemps, tout ça pour dire vers la fin de l'article son clébard s'était perdu en pleine rue et qu'il a été retrouvé plusieurs jours après, causant une "infinie terreur" à ses maîtres... Tout ça pour ça oui, les gens de Voici doivent certainement rigoler en écrivant ce genre de trucs, enfin moi j'adore (enfin, soyons d'accord les gars, j'achète pas Voici, je porte un œil dedans quand ma grand-mère les ramène). Où en étais-je... Ah oui, la rubrique people.

On va commencer par la grogne des modos, oui car après la grève des cheminots, celle des étudiants et celle des avocats, vient la grève des modérateurs qui, dans un souci d'équité et de justice, ont manifesté ce weekend place Annonces Officielles pour dénoncer la décision injuste du Gouvernement des Admins, octroyant des régimes spéciaux pour les membres à forte tête. Le prolétariat a fini par triompher du patronat (notamment après quelques topics brûlés par des modérateurs vandales extrémistes et des jets de pierres sur la Garde Battleienne), puisque le président Odst, dans un geste d'apaisement, a levé ces mesures contre-nature et fait des modérateurs des sortes de petits Judge Dread en puissance.

Vous vous en doutez, Nova était la principale source du conflit, puisqu'il fallait apparemment s'écraser et négocier plutôt que sévir. Néanmoins, les modérateurs tenaient à lui passer un petit message. Je vais donc m'adresser directement à lui en feignant sa présence : "Nova, rappelons les faits : tu as été banni après une sanction de la part du staff à l'égard de certains membres qui se plaignaient de toi. Bref, tu as été averti, mais apparemment ça n'a pas suffi, donc bannissement...

De là, tu as mis en péril l'avenir du jeu avec tes menaces de divulguer le contenu du cahier des charges, menaces qui ont été mises à exécution apparemment. Seulement, on t'a laissé une chance de revenir, ce qui était déjà un geste en soit. La moindre des civilités et politesses, c'est de fermer son clapet et se montrer humble pour ne pas créer d'ennuis, afin de témoigner de sa reconnaissance pour l'ensemble du staff qui a permis ton retour.

Je regrette d'ailleurs d'avoir adopté une position en la faveur de ton débanissement, puisque non seulement tu n'as témoigné aucune reconnaissance, mais tu t'es permis des critiques sur le staff pour la simple raison que monsieur a abattu plus de travail qu'un tel. Les gens impolis, orgueilleux et barbares n'ont donc tout simplement rien à faire sur le forum, nous te souhaitons donc bonne chance et bonne route pour la suite". Bon, on se doute bien que tu vas revenir, tu es un peu comme Némésis, vous savez le boss de Resident Evil 3, le monstre increvable qu'on doit tuer des dizaines de fois. En espérant quand même que tu puisses changer de mentalité...

Le staff n'a pas vraiment à se plier à genoux devant monsieur Nova sous prétexte fallacieux qu'il était jadis important. Jadis, c'est exactement le mot. Cela dit, je n'ai rien contre toi, tout ça m'indiffère peu.

Voilà, ça c'était pour la petite note personnelle. Je voudrais également ajouter un mot pour le staff de sgconquest, s'il m'entend (enfin, s'il me lit surtout). Vous êtes peut-être au courant des altercations qui ont eues lieu entre Sparky (du staff de sgconquest) et certains membres de l'équipe de Halo-Battle, sur Halo.fr. Si ce n'est pas le cas, je vous réfère aux commentaires des news de HB sur notre bon vieil hébergeur du jeu. Tout ça pour dire que apparemment, Sparky a été renvoyé du staff de sgconquest pour tierces raisons qui ne nous concernent pas vraiment, et que nous ne tenions absolument pas rigueur à sgconquest de l'attitude quelque peu déplacée de Sparky envers Halo-Battle. Voilà, ça, c'est fait.

Sur ce, il me semble que tout est dit ! Concluons donc cette Weekly sur ces mots, et retrouvons-nous la semaine prochaine pour de nouvelles infos.

HB Weekly Update, 17/12/07

Noël approche à grands pas, mine de rien. Curieusement, je m'en balance un peu ; pas que ça ne signifie rien pour moi, mais parce que je suppose que quand on grandit, ça perd un peu de son charme. En effet, je me vois mal courir partout chez-moi, un joujou dans la main, en remerciant chaleureusement le Père Noël d'avoir été si bon avec moi cette année... Et avec vous, sera-t-il généreux ? Je vous le souhaite en tout cas, si les petits lutins en bonnets rouges travaillent d'arrache-pied, vous pourriez avoir quelques surprises au pied du sapin, sait-on jamais...

Bon, concrètement, quand est-ce que Halo-Battle sort ? J'imagine bien que cette question brûle les lèvres des quelques retardataires au coin du radiateur là-bas. Donc je vais faire une belle citation de moi-même, moi Olah, humble rédacteur du Weekly : "je vais simplement indiquer que c'est pour <i>assez bientôt</i>". Voilà, ça c'est fait. Enfin, vous imaginez pas non plus que HB sera emballé dans un magnifique papier cadeau le matin de Noël. D'une part c'est impossible dans nos délais, d'autre part c'est un truc un peu cliché, enfin tout le monde est en famille à cette époque et à moins d'être un gamer acharné le lancement va être un flop.

Il faut savoir que Halo-Battle est avant tout une affaire de patience, et comme le dit l'adage "tout vient à point à qui sait attendre". Forcément, si vous attendez depuis un peu plus d'un an comme moi, vous serez récompensé. Mais si vous vous trouvez découragé alors que vous êtes là depuis deux mois, vous n'êtes pas digne d'y jouer (ah ah ah ah).

Vous devez sans doute avoir entendu parler de la section recherche du forum, où les cerveaux les plus dérangés se livrent à des expériences horribles pour tenter de faire de HB un monde meilleur. Les topics y pullulent comme une armée de pikmins si bien que ça en devient difficile de s'attarder sur quelque chose en particulier. L'un d'eux mérite cependant une particulière attention, et j'avais envie de vous en parler pour ce Weekly.

Assignons d'abord cette excellente idée à Rok qui a très vite trouvée un engouement unanime parmi tout le monde. Il s'agit tout simplement d'un système de... succès. Oui, vous avez bien lu, j'imagine que vous en avez une vague idée, et ceux qui sont les heureux possesseurs d'une bobox 360 savent très bien à quoi je fais allusion. Via votre profil de joueur (qui remplacera certainement la catégorie options), vous pourrez donc consulter la liste de tous vos succès, à débloquent en fonction de vos prouesses dans le jeu. La fameuse liste de ces succès est en cours d'élaboration mais touchera à un vaste ensemble (succès pour raids, économie, alliance, etc). Ce que vous gagnerez en les débloquent est encore en débat, mais pour l'instant on s'est arrêtés sur des points à part. Voilà quelque chose qui donnera enfin aux joueurs une raison de s'adonner pleinement à Halo-Battle et de trouver un objectif durable auquel l'on mérite de s'y attarder.

Ah, et petit démentit pour ceux qui suivent régulièrement les Weekly : l'univers RP, comme je l'annonçais auparavant, ne sortira pas le même jour que Halo-Battle mais un peu plus tard, afin de commencer par remplir tranquillement le premier "univers". Cela nous laisse même un peu plus de temps pour préparer tranquillement ce fameux univers. Dans un registre super divers, à noter que le forum va bientôt passer en phpbb3, et qu'un nouveau thème va arriver. Profitez-en donc pour dire adieu au thème grisâtre actuel (je peux vous dire d'avance que le prochain diz sera dans un vert couleur vomis du plus bel effet. Non je plaisante).

Petite annonce aussi : pour ceux qui ont le live, j'aimerais bien organiser une petite partie, histoire d'être tous ensemble sur Halo 3 et de prendre une photo de groupe dans nos belles armures de guerriers impitoyables. Histoire de fêter Noël d'une certaine manière... Va falloir que je lance le sujet.

Comme je n'avais pas trop d'idées pour terminer ce Weekly, je vais faire une comparaison entre un Sangheili et un Prédator ; pour ma part, je pense que Bungie s'est largement inspiré de cette bestiole pour faire nos fanatiques guerriers covenants que l'on aime tant (avec les grunts aussi). Partons déjà de similitudes physiques : le Prédator mesure environ 2,5 mètres, le Sangheili... aussi. Ils possèdent tous deux des petites mandibules et des yeux jaunâtres ; cependant, la ressemblance physique s'arrête ici, je n'ai pour ma part

encore jamais vu de Sangheili avec des dread sur la tête. Le Prédator et le Sangheili ont tous les deux une force hors du commun et une âme de chasseurs. Tandis que les Sangheili obtiennent de l'avancement en fonction de leur nombre de morts, les Prédators sont dotés d'un système semblable puisque c'est grâce à leurs trophés qu'ils sont reconnus par leur clan. Les femelles sont également victimes du sexisme de ces deux races, puisque reléguées au rôle de génitrices.

Notons enfin que Sangheili et Prédators sont tous deux dotés d'un code de l'honneur chevaleresque très pompeux, et leurs sociétés sont codifiées de manière très stricte (la guerre pour les Sangheili, la chasse pour les Prédators). Et puis, question technologie, comment ne pas faire un rapprochement entre les camouflages optiques dont sont pourvues les deux races ? Simple coïncidence tout ça ? Bof, je ne pense pas... En creusant un peu plus j'arriverai sûrement à établir une symbolique assez fouillée sur Halo. Car sachez-le, les créations artistiques sont d'éternels recommencements...

Bref, cette Weekly est sûrement la dernière de l'année ! Waouh, en plus c'est vrai. Je serai trop occupé pour écrire un truc lundi 24 prochain. Eh bien, messieurs dames, je vous souhaite d'excellentes fêtes de Noël, et on se revoit l'année prochaine !

HB Weekly Update, 14/01/08

Bonjour à tous ! Permettez-moi donc de réitérer mes vœux de bonne année, car oui, ceci est la première Weekly de l'année 2008 ! Et la première d'une longue série à venir...

L'année 2008 va être riche en contenu apparemment : les JO, les présidentielles américaines (boaf, pas important en fait... je plaisante) et surtout, la raison de ce pourquoi vous lisez ceci, Halo-Battle ! Alors donc HB est prévu pour la fin d'année, à Noël, on trouvait cette idée sympa et très cliché, sans compter que ça nous laisse tout le temps de... How, me suis trompé. Non, rassurez-vous, vous n'en avez pas encore pour un an. Quoique, on est plus à ça près.

Bref, le staff de Halo-Battle a-t-il glandé pendant toute cette fin d'année ? Et la réponse est non. Pas de repos pour les braves, comme le dit l'adage... Alors, potentiellement, que reste-il avant la sortie du messie ? Et bien, les deux plus gros soucis auxquels nous devons faire face sont en passe d'être résolus. A savoir, le script des combats et la formule des productions. Après maints remaniements, le script des combats a subi de profondes modifications. D'une part parce que nous ne voulons pas un copie/colle de Ogame, d'autre part parce que nous avons eues toutes les difficultés du monde pour pondre quelque chose de brillant (et je pèse mes mots), de vraisemblant et surtout qui colle à l'univers de Halo. Il vous faudra donc remercier Némunaire et Rok quand vous les verrez pour le travail de cerveaux qu'ils ont accomplis. Je n'en dis pas plus pour l'instant, mais sachez simplement que les batailles qui se règlent en une seconde, ce n'est pas pour HB, et qu'un certain aspect tactique a été introduit.

Les formules de production ont été un véritable casse-tête également. Ça a peut-être l'air facile comme ça, de régler la question des productions des bâtiments, mais il s'est avéré dans la bêta que c'était totalement euh... bah raté. J'imagine que vous n'avez pas vraiment envie d'attendre des semaines pour avoir une mine level 25. Bon, l'exemple est grossier, mais ça montre à quel point le premier jet de formules était merdique. Mais bon, à force de plancher dessus, Rok et Master Leon ont fini par trouver quelque chose de correct ! Mine de rien, on est pas des professionnels, vous comprendrez donc que ça mette un peu de temps à arriver ce genre de systèmes.

Tout ça pour dire qu'on est en passe d'uploader la version release candidate (celle après la bêta, et juste avant la sortie). Vous voyez, ça vient lentement mais sûrement. Concernant les designs, remercions tout d'abord ADA phoenix de son très bon boulot ! Celui du CSNU est dans les bacs, ne manque que celui de nos chers Covenants qui ne va pas tarder non plus. Sobres et classieux, gageons qu'ils vont ravir vos rétines.

Signons donc ici le mot de la fin ! Oui, déjà, mais inutile d'en dire plus, les sentiments les plus forts priment (ouuuuh, c'est beaaaau et ça veut rien dire iciiii). Sur ce, soyez sages jusqu'à la semaine prochaine !

HB Weekly Update, 04/02/08

Bien le bonsoir ! Oui, c'est un peu tardif pour une weekly, mais je suis étudiant et je travaille d'abord (ah ah, le grand mot). Bon, rentrons dans le vif du sujet, pas envie de raconter des conneries pendant deux heures histoire de remplir cette Weekly-ci. Donc oui, ce sera à priori assez court, restreint, comme vous voulez ; mais avec des infos intéressantes.

Commençons par la chose la plus flagrante : le forum. Pour les aveugles ou ceux qui auraient les yeux tout fondus, vous devriez normalement avoir remarqué que le forum a changé radicalement de style. Pour cause : de phpBB2, nous sommes passés à phpBB3. Le changement n'est pas anodin puisqu'il apporte son lot de nouveautés très intéressantes, comme par exemple un véritable panneau de modération pour nous autres modérateurs (comme ça, on voit mieux si vous faites des bêtises puisque chaque chose que vous effectuez, un edit ou une suppression, est consigné dans un journal de bord... Oui, on peut même plus flooder tranquille). Pour l'instant, tout n'est pas encore au point : quelques petits bugs et la finalisation du thème Covenant à effectuer. Et pour ceux qui regrettent amèrement l'ancien thème, pas d'inquiétudes : une version remasterisée et sobre va bientôt sortir dans les bacs.

Dans la dernière Weekly, si vous vous souvenez bien, je vous disais que l'on attendait toujours le thème Covenant pour le jeu, puisque l'on dispose déjà de celui du CSNU. Eh bien, très bonne nouvelle : nous l'avons enfin en notre possession ! Il est du même style que celui du CSNU donc, à savoir sobre et classieux (ne vous attendez pas à un truc qui déchire les rétines avec plein de couleurs, ça ne servirait à rien et ce serait lassant pour les yeux). Notre dévoué escla... euh, gentil ami Phantom va donc pouvoir terminer son codage, surtout que... le nouveau design du site va bientôt arriver ! Celui-ci est en effet pratiquement prêt, codé par les soins de Swoog. Et pour l'avoir vu, ce sera enfin quelque chose à la démesure de Halo-Battle.

Dans un registre plus divers, les descriptions ont été passées au peigne fin pour une dernière traque aux fautes (bah oui, c'est moi qui me suis farcie le truc), mais si vous en trouvez, et c'est d'ailleurs tout à fait possible après tout, surtout signalez-les. Les tutos commencent lentement à être rédigés, les conditions générales sont écrites, pareil pour le règlement (enfin ces deux trucs-là, ça fait assez longtemps que c'est fait), et pour ainsi dire, on va bientôt récupérer notre .com !

Mais alors, hurlez-vous, que reste-t-il ? Trois fois rien. Oui, vous avez bien entendu. Pas de date, car ça porte malheur, mais attendez-vous à une sortie très très proche.

Restez donc à l'écoute !

HB Weekly Update, 08/03/08

C'est pratiquement un mois après que la nouvelle HBWU pointe enfin le bout de son nez. Beaucoup l'attendaient, et elle arrive terriblement en retard, ça oui. Alors, où était-elle ? Eh bien, chacun a le droit de prendre un peu de vacances, et il se trouve que la Weekly était partie skier, et qu'elle vient seulement de rentrer, toute reposée et bronzée. Bon, pour les excuses, on repassera hein. Néanmoins, la Weekly a finalement décidée de revenir vous parler un peu du jeu, poussée au derrière par Baba le Grunt, la nouvelle recrue reporter du journal. Il était surtout question de donner un peu de signes de vie, histoire de montrer que Halo-Battle n'est pas rangé dans un coin de tiroir, et encore moins mort et enterré.

Voyons, qu'est-ce que je disais dans la dernière Weekly... Ah oui tiens, nous parlions du forum. Bon, on peut dire qu'il n'a pas beaucoup bougé, à quelques petites choses près. Remarque, le plus important dans l'état des choses, c'est le jeu après tout, pas le forum. Si le blanc et bleu de phpBB Olympus vous sort des yeux, changez pour le thème inachevé Covenant bleu et bleu ! Oh, et je parlais aussi du prochain thème du forum. Celui-là n'est toujours pas à l'horizon (lui aussi est en vacances), mais comme on tient nos promesses, n'ayez pas peur : un remix du thème gris et sobre de l'ancien forum viendra s'ajouter aux thèmes existants.

Tiens, en parlant de promesses, qu'est-ce que fou HB ? Il sort bientôt, faut se tenir au courant, c'est bien beau tout ça, mais concrètement ? Je vais vous répondre : pas de date ("ça porte malheur" vous complétez), néanmoins, on peut enfin donner une approximation : de quatre à cinq semaines encore. Attention, c'est une approximation, ça peut être aussi bien plus court que plus long, tout dépend... Du temps-libre de Némunaire. Pour indication, notre codeur aux doigts d'or travaille également sur quelque chose en parallèle de Halo-Battle, vous comprendrez donc qu'il est un peu surchargé... Pour corriger deux trois petites choses dans le jeu qui demandent à être revues. Après, vous pouvez toujours le harceler en lui envoyant des emails de menaces de mort pour le forcer à se concentrer davantage sur HB, je décline toute responsabilité pour vous en avoir suggéré l'idée.

Puisqu'on est sur les scripts, je vais (enfin) vous parler un peu du système de combats en termes purs, système de combat imaginé et transcrit par les soins de Rok et Némunaire le temps d'une soirée. A priori, ce système se trouvera dans la v1, du moins partiellement.

Tout d'abord, une nouveauté conséquente introduite dans la gestion des combats : les tactiques. Celles-ci vous permettront de choisir entre diverses options avant de lancer votre flotte à l'assaut d'une malheureuse proie. Plus vous développerez la technologie adéquate, plus vous disposerez de tactiques, donc d'options. L'intérêt ? Les vaisseaux étant dotés d'un système de points d'attaque et de défense, selon la tactique adaptée, vous influerez directement sur l'attaque ou la défense en augmentant ces points parfois même. Tout est donc permis avec ce système, vous autorisant à ravager une flotte de croiseurs covenants CCS avec une armée de longsword. Enfin, en théorie hein. Je ne vais pas aller plus loin ; ça devrait vous avoir mis l'eau à la bouche quelque peu.

Parlons radicalement d'autre chose : la section recherches. Mais oui, vous savez, cette section réservée aux "cerveaux". Eh bien, il s'y dit des choses assez intéressantes susceptibles d'être retenues. Comme je suis de bonne humeur, je vais vous parler brièvement de deux ou trois propositions. Premièrement, les alliances, un élément assez important du jeu tout de même. Ainsi, en vrac : les alliances pourraient disposer d'une option "trésorerie" où y ranger leurs lingots et autres trésors, un système de signatures entre plusieurs membres pour créer une alliance (afin d'éviter les alliances "fantômes" où un pauvre malheureux est à la fois chef et membre de lui-même), une planète mère allouée à une alliance, ou enfin des "territoires d'alliance".

Comme je disais, ces propositions sont adoptées ou en cours de débat, reste à les implanter. N'ayez pas peur, vous ne devrez pas attendre trois ans non plus ; le staff s'est promis de faire des MAJ du jeu très régulièrement une fois celui-ci dans les bacs. HB est d'ailleurs appelé à changer fondamentalement des mois après sa sortie... Si bien qu'il ne ressemblera plus franchement à ses premières heures (mais bon, on en est pas encore là). Ah oui tiens, si ça vous intéresse également, sachez que le système de colonies sera complètement revu lui aussi, et que le pan économie du jeu va s'étoffer, afin de proposer aux joueurs

immunisés du raid sauvage une alternative où se réfugier.

A présent, une phrase lapidaire concernant les design : la page d'accueil est pratiquement terminée (une bonne nouvelle en tout cas). Toutefois, vous ne la verrez pas avant la sortie de Halo-Battle. D'ailleurs, si vous voulez en avoir un aperçu, allez ici : <http://img228.imageshack.us/img228/7278/hbtagis9.png>

Oups, il semblerait que je me sois trompé. Allez plutôt voir la fameuse page d'accueil ici : <http://img2.xooimage.com/files/a/0/5/canette-2a16c5.jpg>

On voit rien ? Bah, m'en fou. Moi après tout je l'ai vue. Et inutile d'embêter ou de soudoyer Baba pour obtenir une nouvelle screen, ce grunt est le modèle même de l'hônneté.

Tant qu'on est dans les design, voici celui du csnu, ingame : <http://img2.xooimage.com/files/1/0/1/canette-2a16df.jpg>

Pour finir, je ne peux résister à vous balancer un lien. Un petit. Trouvé par Baba lors de son travail de journaliste sur le web. Il s'agit de Halo-Battle Wars, un Ogame like mais version Halo (incroyable non) : <http://www.modernsoft.net/>

PS : d'ailleurs, Baba a l'air assez pensif concernant ce HB wars : <http://img2.xooimage.com/files/7/6/2/canette-2a1703.jpg>

Allez, fin.

HB Weekly Update, 17/03/08

Waaah ! Une Weekly, lundi, pile poil ! Je sais, incroyable, surtout quand on sait que ça fait un peu plus de deux semaines qu'il n'y en avait eu plus une seule. Et au risque de vous étonner, pour une fois, je tape la Weekly bien en avance, puisque nous sommes le jeudi 13 (quelle heure... 21:33 tiens). Oui parce que bon, d'habitude, je fais ça en express le jour même, alors pensez... Bon, revenons à la Weekly. Si je la fais en avance, c'est forcément que je vais dire quelque chose d'important, n'est-ce pas ? Quel suspens, je suis certain que vous trépignez d'impatience.

Eh bah, en fait, non, rien de vraiment important. On a juste eu l'idée de faire une sorte de rétrospective de nous-même, des questions/réponses que l'on s'est posées, comme une interview, à travers une série de vingt questions touchant à un peu près n'importe quoi. Ce qui nous donne donc une Weekly absolument monstrueuse puisqu'elle fait neuf pages (!). J'ai donc envie de dire : bonne lecture. Après ça, vous saurez tout de nous (ou presque).

1- Avant tout, Halo-Battle, c'est quoi pour vous ?

Odst - Halo-Battle ? Un nom... Non je blague, c'est une communauté...

Arkhi - Un jeu.

Rok - Une communauté !

Slaanor - Un jeu et maintenant une communauté ^^

Cynover - Une communauté d'inconnus au début qui s'est progressivement transformée en une grande famille. Finalement, le jeu m'importe peu, mais c'est cette communauté et la construction du jeu qui me plaît énormément.

Kane - Une grande famille dont je suis le vieux "monoque" (ndlr : oncle en québécois...) saoul :D

Olah - La même chose pour moi. On est parti de rien, quelques fans plein d'idées et qui en voulaient, pour finalement tenter de bâtir quelque chose qui a de la gueule. Je crois qu'on est en bonne voie.

Némunaire - HB est pour moi l'un des jeux en ligne les plus intéressants du monde de part toutes les fonctionnalités prévues pour la véritable version finale (V2).

2- Comment avez-vous atterri ici ?

Slaanor - Avec un accès internet pardi !

Arkhi - Par une navette spatiale... un poto qui m'en a parlé =D

Olah - Copieur, j'allais dire la même chose.

Némunaire - Je me suis toujours intéressé au jeu depuis le jour où Slaanor m'a parlé de ce forum ; je suivais les actualités du jeu, sans participer (ce qui explique mon inscription uniquement pour rentrer dans le staff). Le soir même où Phoenix a remis sa démission, Slaanor m'en a informé directement et j'ai fait en vitesse une belle lettre de motivation pour reprendre le poste. N'ayant plus de codeur à plein temps et ayant le meilleur CV par rapport aux autres candidats, le staff m'a gentiment accepté.

Rok - Je suis sur le projet depuis son tout premier commencement. C'est le forum de Halo.fr qui a servit de point de ralliement.

Cynover - J'ai corrigé un texte décrivant Halo-Battle qui avait été posté sur le forum halo.fr.

Kane - J'ai lu un article sur halo.fr et comme je suis un grand fan de jeux par navigateur...

Odst - Euh... No comment, je suis le fondateur ^^

3- Comment vous sentez-vous au sein du staff ?

Odst - Bien, mes sujets sont sympas !

Slaanor - Comme un poison dans l'eau (humour).

Arkhi - Les seins sont plutôt fermes x) Je me sens comme dans mon bain, bien au chaud et comme il faut.

Cynover - Une place importante (bah ouais j'suis admin xD) et je pense être bien intégré. De plus tous les membres du staff sont forts sympatiques donc je ne peux que me sentir bien =)

Olah - La même chose pour moi. HB, c'est un peu mon chez-moi, ma maison virtuelle...

Kane - Je me sens... Hmm en fait je sais pas xD Par moments je me dit que je suis assez utile quand je m'y met sérieusement, tandis que dans d'autres moments je me sens inutile et j'ai l'impression que seul Némunaire est vraiment efficace ici.

Rok - Mal, très mal. Je suis totalement exclu par cette bande de noobs insupportables xD

4- Comment définiriez-vous votre rôle au sein de l'équipe ?

Némunaire - Au sein de l'équipe, je suis l'un des codeurs du jeu pour ceux qui ne le savaient pas encore.

Kane - Bouche trou xD

Slaanor - Euh joker xD

Arkhi - Joker ? Je pense que je suis le mexicain unique avant tout xD Et je modère ici et là tout en donnant mon avis sur l'avancement du jeu.

Cynover - Importante, mais je ne suis pas non plus irremplaçable.

Rok - Penseur, et sinon plutôt le mec qui gueule quand il y a des trucs qui ne vont pas du tout.

Odst - Hum, je touche un peu à tout (normal) et hum, bon perso je me sens bien là où je suis ^^

Olah - Eh bien, pour moi, je ne suis que le maillon parmi d'autres maillons, formant au final un organisme de travail formidable.

5- Pensez-vous que le staff a besoin de plus de professionnalisme et de sérieux ?

Slaanor - NOOOOOOOOON.

Odst - Rooh il est superbe ce staff ! On a de tout ! Sauf un musicien =/ Plus sérieusement, je trouve qu'on est bien comme on est.

Némunaire - Je trouve que le staff se porte très bien, nous nous entendons tous bien entre-nous. Nous recherchons le plaisir des joueurs, plus de professionnalisme mettrait un frein au jeu et ses évolutions.

Cynover - Pour le moment le projet fonctionne très bien comme cela, être plus sérieux nous obligerait de nous éloigner de nos membres et ça hors de question =)

Kane - Par moments, c'est vrai que ça aiderait peut-être, mais en réalité c'est ce manque de professionnalisme qui nous rapproche des membres et nous fait voir les choses de leur point de vue.

Rok - Absolument pas. Vu de l'intérieur, l'organisation est plutôt bonne.

Arkhi - On est des fans, on a pas vocation à l'être je pense.

Olah - Il y a du pour et du contre. Plus de professionnalisme sous-entend que HB serait déjà en route très certainement, et que tout aurait été bien soigné et planifié dans le temps. Je pense que l'on est très bien comme nous sommes et que l'on offre une alternative beaucoup plus sympa que GameForge, qui reste assez froid avec ses joueurs. Les membres sont des potes avec qui l'on s'entend bien, et le dialogue est ouvert.

6- A votre avis, quelle opinion la communauté se fait-elle de vous et du staff en général ?

Odst - Bonne question ! J'espère que nous avons une bonne réputation ! :D

Slaanor - Plutôt bonne je pense.

Kane - La moitié nous déteste parce qu'ont est incapables de respecter une date et l'autre moitié nous admire pour avoir entrepris ce projet ^^

Olah - Peut-être pas la moitié non plus. En fait, j'en ai aucune idée, peut-être faut-il leur demander après tout.

Cynover - De moi : l'ami de tout le monde qui veut régler tous les soucis xD Du staff : ça varie beaucoup, je sais qu'on passe pour des glandeurs pour certains et pour des dieux pour d'autres. En règle générale on passe pour des personnes normales qui ont eut le cran de se lancer dans un tel projet, je pense ;)

Némunaire - La communauté en général trouve que je suis le sauveur de HB et que je suis le seul à travailler pendant que le reste du staff se tourne les pouces ou chasse les noobs. Je peux vous assurer que cette idée reçue est totalement fautive, que tout le monde travaille entre la chasse aux bugs, l'écriture de tutos, la recherche d'améliorations, etc...

Rok - Quelques-uns des dieux, d'autres pensent qu'on ne fout rien et que c'est juste une grosse blague.

Arkhi - On a inventé le plus grand fake de toute l'histoire xD Non j'en sais rien ^^

7- Et quelle est votre opinion des membres ?

Némunaire - Je trouve les membres tous très sympathiques, content de voir que notre jeu intéresse du monde ;)

Slaanor - Euh... Certains sont très sympas, d'autres c'est pitoyable.

Odst - Sympathiques, bon quelques-uns abusent comme toujours, mais ça fait du bien d'avoir quelques noob's ! :p

Kane - Tous des noob's... Dont je suis fier de faire partie :P

Arkhi - Je veux tous les ban =D Ils sont ma foi fort bien dressés ! =)

Rok - A par quelques boulets, très bonne.

Cynover - C'est comme tout, on ne peut pas aimer tout le monde, toutefois, la majorité de nos membres sont très sympatiques et ça motive de travailler pour des gens comme cela. Imaginez travailler quand toute une communauté vous dit que vous faites que de la mer** :S

Olah - Quand même, ils sont mignons tout plein dans l'ensemble. Sans eux, on irait pas loin.

8- Avez-vous des regrets concernant une chose que vous avez faite durant cette aventure ?

Arkhi - Ne pas avoir banni Dark en premier :(

Kane - Plusieurs en fait... Comme faire confiance à Protecto et à Phoenix, mais au moins j'ai banni Dark-Spartan alors ça me console :D

Odst - Ouais, je me suis fait rouler deux fois (d'où notre retard)...

Némunaire - Ne pas avoir déjà sorti le jeu ^^

Olah - Hmm... Dans l'ensemble non. Sauf la bisbrouille avec MC à cause d'un truc tout nul en plus, j'ai pas assuré cette fois-là.

Rok - Ouais, mais trop long à expliquer.

Cynover - Instaurer certaines règles (il y a eut grève des modos juste après xD).

Slaanor - NON !

9- Où en est le développement du jeu ?

Rok - Lisez les Weekly.

Slaanor - Le Grand Voyage est proche.

Olah - En fait, ça va vous tomber dessus avant que vous n'ayez le temps de dire ouf.

Odst - Vous verrez bien ;)

Arkhi - Ça dépend du montant de votre chèque.

Kane - Si je le dis je vais être obligé de vous supprimer...

Cynover - Vous verrez ça avec nému s'il répond au questionnaire ^^

Némunaire - Ça avance, ça avance ; le nouveau système de combat révolutionnaire a été mis en place il y a quelques temps déjà. Je vais lui apporter de nouvelles corrections parce qu'il ne fonctionne pas encore comme on le voudrait. Les rapports de combats seront mis en place prochainement, car les testeurs ne tiennent plus sans ce petit message ^^ Encore un petit mois d'attente et ça devrait être emballé ;)

10- Pourriez-vous donner votre avis sur le jeu en lui-même dans l'état actuel des choses ?

Slaanor - Non.

Cynover - A vrai dire, je me lasse des jeux à la ogame, pour le moment le jeu est bien mais j'en attends

beaucoup plus =)

Arkhi - C'est très calqué sur Ogame pour l'instant, mais c'est cependant un très bon Ogame like dans l'univers d'Halo. Ensuite, avec tout nos cerveaux en route ça ne peut que se démarquer. Vivement donc la version finale ;)

Kane - Ça s'annonce être un grand jeu dans l'avenir ; actuellement, c'est déjà un jeu plutôt bien ^^

Rok - Pour le temps qu'on a vraiment passer à le développer (soit depuis l'arrivée de Némunaire) c'est vraiment un bon jeu dans le genre !

Odst - Sincèrement, on s'en sort bien depuis l'arrivée de Nemu, tout le monde semble coordonné ! :D

Olah - C'est vrai que les derniers mois ont été intenses. Par comparaison, j'ai l'impression d'avoir glandé pendant tout ce temps... Une sorte d'hibernation quoi.

Némunaire - "Scott Adams, Le principe de Dilbert : Les gens normaux... croient que si ça marche, c'est qu'il n'y a rien à réparer. Les ingénieurs croient que si ça marche, c'est que ça ne fait pas encore assez de choses.

11- Pouvez-vous nous dire ce qui vous a plu ou déplu dans la bêta ?

Némunaire - Le système de combat m'a le plus déplu : plus de 2 semaines de calcul intensif pour au final avoir un truc qui ne fonctionne pas ^^ Le design est sublime par contre :P

Cynover - Le fait d'avoir participé à sa construction et ce qui ne m'a pas plu : le premier design xD

Odst - Peut-être le système de combat qui m'a déplu... J'ai jamais eu de rapports de bataille xD

Olah - C'est très exaltant de jouer à un Ogame-like dans l'univers de Halo. Les bugs m'ont beaucoup amusé puisque j'ai pu tirer quelques millions de ressources de profit... Bref c'était très positif, à part le temps de construction des bâtiments. On a le temps de crever cinq ou six fois avant d'en terminer un. Heureusement que c'est corrigé !

Rok - Les prix et les temps de construction des bâtiments. Mais c'est un problème réglé. Le reste c'est que des points positifs.

Kane - Ce qui m'a déplu ? Les points, le système est encore plutôt mauvais à vrai dire.

Arkhi - Les bugs au début, ensuite le système de points =s Puis les technologies et améliorations, bien trop longues à mon goût.

Slaanor - Euhhhh... Plu le fait de pouvoir jouer avec des noms et unités covie ^^ Déplu, bah ça marche pas nickel. Normal, c'est une bêta aussi.

12- Auriez-vous un bilan à tirer de la bêta ?

Némunaire - Oui ^^

Rok - Ça marche jamais du premier coup !

b]Odst - Ça fait plaisir de jouer à un petit HB ! :D

Cynover - Vivement la suite !

Arkhi - Non, je n'y vais plus depuis des mois.

Kane - Si seulement vous l'auriez essayé... Vous vous seriez taillé de HB vitesse grand V xD

Slaanor - NON.

Olah - Basique, mais avec tout ce qu'on veut foutre dedans, ça ne pourra que être bon. D'autant plus que c'est faisable. Oui, on le peut !

13- Halo-Battle a-t-il prévu de picorer des idées à droite à gauche pour ses améliorations futures ?

Odst - Ah ah, va savoir...

Rok - Les bonnes idées, pourquoi pas. Tout le reste vient du staff ou des membres.

Arkhi - NON. Quoique... Après tout on à tous nos grandes références, MAIS dans les jeux par navigateur, à part le concept, HB se démarquera beaucoup du genre.

Slaanor - Bien sûr.

Cynover - En effet, mais nous ne faisons pas un copier-coller des autres jeux ; on reprend ce qui a fonctionné, ce qui n'a pas fonctionné, puis on en tire des conclusions. Après on réétudie le système, l'adapte à notre façon et le conçoit ;)

Némunaire - J'ai devant moi une pile de dossiers des futures améliorations : souvent, on peut lire dans tous ces dossiers : "Copier ci de ça en rajoutant ce truc mais en enlevant machin, ..." :D

Kane - Si une idée marche, pourquoi s'en priver ? Parce que quelqu'un l'a déjà utilisée ?

Olah - C'est pas faux. Certaines de nos idées sont issues à cent pour cent de nos cervelles sombres et perverses, quant à d'autres... Il est vrai que notre expérience des jeux en ligne et de nos possibles déceptions, ou attentes, nous pousse à conceptualiser des idées intéressantes, voir même en reprendre pour les caller ingame à notre sauce. Il faut aussi être attentif aux attentes des joueurs, c'est très important. Finalement, il suffit de prendre un bon mixeur, des idées, quelques talents, et on devrait obtenir quelque chose de sympa à l'arrivée.

14- Quelles améliorations aimeriez-vous voir plus tard ?

Rok - Secret.

Némunaire - Je laisse aux membres le plaisir d'imaginer leur jeu idéal ;)

Odst - Combat terrestre ! :D

Arkhi - Un véritable jeu de stratégie, avec nos unités bougeant sur des maps en temps réel, etc...

Slaanor - Celles déjà prévues, notamment le combat terrestre, et les Halos, et aussi les Floods ^^

Cynover - Le système Halos =)

Kane - Un côté moins raideur et plus commerçant.

Olah - Moi aussi, j'aimerais bien voir se développer la branche commerce du jeu. J'ai toujours pensé que ça offre une alternative intéressante aux raids sauvages. Lorsqu'un joueur marchand sera top 1, je saurai que ce

jour est enfin réalisé.

15- Pouvez-vous nous en dire plus sur celles qui sont prévues ?

Kane - Oui... Mais je le ferais pas.

Slaanor - ...

Odst - Non xD

Rok - Secret, la seule chose que je peux dire c'est que vous allez adorer.

Arkhi - Je vois toujours pas de chèque arriver...

Cynover - Tout le monde le sait déjà ^^

Olah - Lisez les Weekly, je crois que j'ai déjà balancé quelques miettes...

Némunaire - J'ai une pile d'améliorations à faire déjà, je ne vais pas vous en parler, ça serait trop long. Plus d'infos à la sortie du jeu :P

16- Pensez-vous qu'à la sortie, HB connaîtra le succès escompté ?

Slaanor - Escompté ? Désolé, je suis nanalphabète.

Kane - A la sortie ? Non, il y aura un certain nombre de joueurs, mais il faudra certainement un peu de temps avant d'avoir un plus grand nombre de personnes.

Arkhi - Sans aucun doute ! Vu le nombre de personnes encore présentes et ceux qui arrivent, ou ceux qui attendent tapis dans l'ombre, nul doute que ça fera un carton et qu'on sera pétés de tunes * joke *

Cynover - Je pense que ce sera plutôt progressif, on a raté notre sortie explosive avec les dates repoussées, mais je pense qu'on se rattrapera sur le long terme ;)

Némunaire - On verra bien. J'espère que ça ne démarrera pas non plus en flèche parce que les finances ne suivront pas pour acheter des nouveaux serveurs :P

Odst - Hum... j'en sais rien, on a pas fait HB pour être super connus vous savez...

Olah - Pourtant, on a de l'ambition quand même ! Et puis si je me base sur les préinscriptions datant de l'année dernière, on en était à 5000, quelque chose comme ça. Je trouve que c'est un chiffre exceptionnel pour un jeu pas encore sorti du tout.

Rok - Au vu des préinscriptions, un succès tout relatif est possible.

17- Pourquoi est-ce que HB a tant de retard ? Cela ne risque-t-il pas d'être fatal en fin de compte ?

Odst - Hé ho, on s'est fait rouler deux fois quand même hun !... On en subit déjà les conséquences ^^

Rok - Phoenix...

Arkhi - Un marabou nous a maudit. Après la perte de nos deux codeurs qui n'avaient rien codé... On a dû repartir de zéro avec Némunaire. Et je ne pense pas que ce soit fatal vu qu'on avance et qu'on est suivi derrière par notre troupeau de membres =)

Cynover - Mauvaise organisation dès le début, codeur ne codant rien. Comme dit plus haut, ça va jouer sur notre sortie.

Kane - Je crois que le fait de s'être fait entourloupé deux fois y est pour quelque chose, et question fatalité, à moitié ; à la sortie ça nous nuiera, mais plus tard sa n'aura plus d'importance.

Némunaire - Pour ma part, j'ai de plus en plus de boulot extra-HB (études ^^) donc j'ai de moins en moins de temps libre pour coder. Je pense que tout le monde connaît les raisons de notre retard avant mon arrivée.

Olah - Pour ma part, je relativise. Trois ans que HB est en route, et il y a toujours des membres sur le forum. S'il était désert, je douterais fortement de notre prochaine merveilleuse sortie.

Slaanor - Il a beaucoup de retard car nous avons eut une longue vie mouvementée, et je n'espère pas :x

18- Avez-vous prévu quelque chose de particulier pour la sortie du jeu, comme un grand coup de pub ?

Odst - Bah.. Ouais quand même !

Cynover - On ne sort pas une nouvelle boisson sans faire un minimum de pub ^^

Arkhi - Pour ma part déjà avec mon Asso OUI. Ensuite à part ça perso je prévois pas grand chose.

Kane - A vrai dire je le sais pas moi même xD

Olah - Oui, ça semble évident. Du genre pub et emails. On va pas sortir HB dans la plus grande discrétion.

Rok - Je vais envoyer un sms à tout mon répertoire.

Némunaire - Tout le monde chez moi pour une big fête !! Tout le monde repartira avec 10 000 vaisseaux sur son compte :P (je déconne bien sur, c'est pas une réponse à afficher dans la weekly ^^) (ndlr : ah ah eh bah non, tu l'as dans l'os mon vieux xD)

Slaanor - Ça dépend quel jour il sort... Si il sort xD

19- Avez-vous des projets pour animer le jeu plus tard ?

Rok - Oui.

Odst - Oh que oui !

Kane - Du sang, beaucoup de sang :D

Slaanor - J'aimerais bien être MJ donc ouep.

Cynover - C'est justement cela que j'attends sur HB, un jeu qui ne repose pas que sur la gestion. Pour cela on prévu le système des missions/objectifs mais nous ne l'avons pas encore étudié ;)

Némunaire - Je compte sur les joueurs pour proposer des animations dans le jeu, l'univers RP devrait être sympa je pense de ce côté là.

Arkhi - Essayer de créer des events, des délires en tout genre... Oui je compte jouer les mono de colonies xD

Olah - En fait on s'est refusés de vous balancer un jeu comme ça, puis passer à "autre chose". Non seulement on compte améliorer HB, mais aussi l'animer très régulièrement, histoire qu'on s'ennuie pas trop.

20- Qu'est-ce que fera le staff de HB dans cinq ans ?

Arkhi - Il mangera des chips entouré de lingots d'or. Ce serait marrant que l'on soit toujours réunis dans d'autres projets, qui sait ? En tout cas je suis partant et toujours fidèle au poste.

Némunaire - La meilleure question pour la fin ! J'espère être toujours à vos côtés, avec la 2ème ou 3ème version de HB, 25 serveurs, 50 000 joueurs, Ogame en déclin, 250 nouveaux joueurs par jours, un nouveau design, et toujours une nouveauté par semaine ;)

Kane - Améliorer ce projet ainsi que les deux autres qui pourraient (dans mes rêves les plus fous) être déjà sortis :)

Slaanor - On fera une multinationale style GameForge ^^

Rok - Si le jeu marche, toujours dessus, sinon à travailler sur un projet plus général qui ne touchera pas que les membres de halo et sera plus aboutit.

Olah - Ouais, ça serait rigolo de se lancer dans une série de jeux. J'avais même trouvé un nom pour notre société, la PlayForge, et on va s'installer chez Odst. En tout cas, va falloir trouver une organisation d'acier la prochaine fois.

Odst - Dans cinq ans ? En... 2013 donc... ça serait bien qu'on mange une pizza tous ensemble ! :D

Cynover - J'espère toujours faire partie de l'aventure, et que le projet existera encore. En tout cas, je ne lâcherais pas l'affaire si facilement et va falloir encore me supporter longtemps !

Et voilà, c'est terminé. Bravo, vous venez de vous farcir neuf pages de blablas. Bon, c'était intéressant quand même ? S'il y a un bref bilan à tirer de tout ça, c'est que :

- HB est un staff de joyeux lurons qui s'adorent entre eux.
- HB se sent aimé et vous aime.
- Le staff soigne son bébé.
- Le staff est très avare sur les infos du jeu.
- Il n'est théoriquement pas impossible que le staff fasse autre chose plus tard.

Si vous voulez réagir à ce semblant d'auto-interview, n'hésitez pas à écrire à l'adresse suivante : staffhb@hotmail.fr. Notre dévoué Baba le Grunt procédera à un choix parmi vos lettres, et celles-ci paraîtront dans la prochaine Weekly.

Sur ce, comme le disait si bien notre cher président Valéry Giscard d'Estaing : au revoir.

HB Weekly Update, 01/04/08

Oh my god ! HB est hacké !

Eh bien, même pas. Non, Halo-Battle n'est pas hacké. Non, le site, le forum et le jeu n'ont rien. Non, Keiran n'a rien fait. C'était notre super poisson d'avril de l'année ! En réalité, si vous voulez tout savoir, c'est même moi qui ai lancé le truc, ou du moins rappelé ce jour béni des dieux. Du coup, vous avez mon autorisation pour m'envoyer des lettres de menaces, voir même de mort, je l'ai sûrement mérité. Enfin, sachez qu'il n'y a pas que moi ; dites merci au reste du staff pour cette brillante mise en scène, juste sublime et simulant une réalité ô combien effroyable. Les plus perspicaces ayant épluché la liste de fichiers ont sûrement dû avoir la puce à l'oreille, notamment le fameux "kane à poil" (non, HB n'est pas un site porno).

Remercions aussi chaleureusement ce pauvre Keiran, qui a été traité de tous les noms pour avoir osé hacker Halo-Battle. On peut dire que son entrée dans le staff a fait des étincelles, comme jamais personne ne l'a fait jusqu'à présent. Et pour ceux qui auraient trouvé ça stupide : vous n'avez juste pas d'humour.

Bref, tout va bien, tout est en ordre, rien n'a changé. Maintenant que la grosse frayeur est passée, passons au reste des actualités si vous le voulez bien. Des actualités très courtes mais qui vont rattraper notre poisson d'avril j'imagine.

Premièrement, toutes nos félicitations à Keiran pour son entrée dans le staff. Il l'a bien mérité le pauvre. Pour rappel, Halo-Battle cherchait dernièrement des talents pour aider au développement du jeu, plus particulièrement un codeur. Notre choix s'est finalement porté sur Keiran : CV court et bien construit, les capacités étant également au rendez-vous, Némunaire l'a appuyé tout naturellement lors d'une concertation commune. Rassurez-vous, c'est un gars respectable. Et on est pas débiles, on fait des sauvegardes régulières du forum et du jeu (n'est-ce pas).

Rebondissons ensuite sur la plainte qu'a déposée un membre du forum, en colère puisque Halo-Battle n'avancant pas assez vite à son goût pour faire simple. En gros : le staff ne fait pas grand chose. Pour ceux qui auraient une idée semblable, il me semblait important de faire une petite mise au point : l'équipe de Halo-Battle n'est pas constituée de professionnels, mais de fans qui ont la plupart le même âge que vous. Nous sacrifions de notre temps et de notre passion pour vous, afin de vous offrir au final un jeu de qualité et soigné, que nous figolons avec amour. Nous avons à côté des activités ; certains préparent leur bac, d'autres ont des obligations pour autre chose.

Bref, vous comprendrez qu'on fait ce qu'on peut pour Halo-Battle. Enfin, on tient à ce que vous sachiez que vous pouvez nous faire part de n'importe lequel de vos avis, pourvu qu'il soit construit et fondé. Donc bon... à l'avenir, évitez de crier au scandale sans vous informer un minimum n'est-ce pas ?

Ceci étant fait, je dois vous informer également que... Tous les design ont été codés. Oui, c'est court comme constat, mais c'est une bonne nouvelle non ? Quand je dis tous, c'est tous, le design du nouveau site compris.

Quant à Halo-Battle en lui-même... Keiran a eu la gentillesse de nous coder le classement (qui fonctionne à merveille), il ne reste que la partie des alliances à peaufiner. Et avec deux codeurs, on va forcément aller plus vite. Ce qui m'amène donc à... annoncer enfin une date, Némunaire étant enfin fixé sur la question !

Oui je sais, enfin une date, incroyable, on y croyait plus. Cette fois-ci, c'est bien vrai (je sais c'est fou, j'ai moi-même du mal à y croire). Et puis, je m'engage à démissionner sur-le-champ si jamais ces délais ne sont pas respectés, quoi qu'il arrive, parole d'honneur ! Bref, la lumière du tunnel, elle est cette fois-ci bien présente.

Néanmoins, un petit bémol... Comme je suis légèrement sadique sur les bords, vous devrez faire un mot-croisé pour connaître la date. Oui, je sais, c'est dégueulasse, etc etc, mais au moins ça fera marcher vos méninges, et vous ne goberez pas la date de façon passive.

Comment marche ces mots croisés ? C'est très simple. Remplissez les cases, puis prenez la première lettre de chacun des mots. Vous n'aurez plus qu'à remettre les lettres dans l'ordre pour voir apparaître sous vos yeux émerveillés la date de sortie ! Ah, j'oubliais : il se peut qu'il y ait des lettres inutiles. Sur ce, cherchez bien !

1. Animal de la famille des Varanidae.
2. Endroit où les voyageurs se reposent la nuit.
3. Ce que font les membres de Halo-Battle depuis 2 ans.
4. Petite tige en bois servant à créer une flamme par friction.
5. Point d'eau où l'on nage l'été.
6. Ce que connaîtra Halo-Battle dans quelques mois.
7. Empereur Romain fou.
8. Contraire d'un adulte.
9. Les chiens les aiment.
10. Pullule sur internet.
11. Point de terre entouré d'eau.
12. Kane.
13. Il y en a dans le poisson.
14. Satellite artificiel gravitant autour de la terre.
15. Sert à attacher les bateaux à quai.
16. Synonyme d'essaim, beaucoup.
17. Espace urbain.

PS : Comme promis précédemment (parce que la dernière fois, c'était lundi de Pâques, donc jour férié et pas de Weekly), une lettre de réaction à notre auto-interview ci-dessous. Si vous souhaitez réagir à cette Weekly, n'hésitez pas à écrire à staffhb@hotmail.fr !

*Bonjour, je ne sais pas du tout à qui j'écris parce que je ne connais pas le membre qui s'appelle staff hb xD
Binh c'est juste pour féliciter Olah pour la Weekly parce que c'est vachement long et je me suis pas ennuyé !
Ça fait plaisir de revoir le staff soudé après la révolution de los modos, à présent plus la sortie approche, plus les membres sont importants, il faut vous montrer que l'on aime HB comme vous nous l'avez montré dans cette interview, et que même si on râle souvent on est toujours là et ça fait avancer les choses.
Après comme j'avais pas tout suivi l'histoire de dark-spartan je peux pas parler de lui mais je me suis étonné de ne pas trouver le mot Nova dans la convers xD*

Pour finir sur une idée pour plus tard -> traduisez hb en anglais ;)

Gros bisous à HB de ma part.

MC

21/04/08

Ola, companeros de la revolucìon !

Même pas certain que tout s'écrive comme ça, et puis après tout, on s'en fout. Deux semaines sans Weekly, ça commençait à être long, n'est-ce pas ? Étant pleinement conscient de cette chose affreuse, je fais fi de mon corps qui me réclame à cet instant du sommeil pour taper quelques lignes de dernières nouvelles.

Commençons par un court commentaire de la dernière Weekly. Mais oui, vous vous souvenez, celle avec les mots croisés, qui était censée comporter la date de sortie de Halo-Battle ! J'espère que vous vous êtes décarcassés la tête pour la trouver. Finalement, avec une bonne tasse de café et des méninges, ça devait passer tout seul. La réponse étant bien "vacances d'avril" (les paresseux doivent crier victoire). Cependant, comme vous le savez, c'est vague, et il y a plusieurs zones de vacances... Mais bref, comptez plutôt sur la toute dernière période de vacances. Vacances qui sont d'ailleurs propices à un climat studieux, puisque le temps est vraisemblablement très pourrit (pensez, l'année dernière à la même époque, je me baignais, mais là n'est pas la question).

En tout cas, pas d'inquiétudes, nous allons tenir cette date. Au pire, ce sera juste l'une des dernières Weekly que j'écrirai, puisque j'ai fait la promesse de partir si le délai n'était pas tenu (une raison de plus pour moi de croiser les doigts).

En ce qui concerne HB, rien de neuf, à part... Oh, un blog ! Un projet initié par Odst il y a de longue date, enfin concrétisé aujourd'hui. Pour rappel, l'adresse est la suivante : <http://www.halo-battle.s-fr.com/ark>

Bientôt dans ce blog, des photos des orgies alcoolisées de Kane, ou encore des reportages inédits sur Roxas, le célèbre pompier sauveur de chat. Tout ça en exclusivité sur Halo-Battle, et rien que pour vous. Bon, concrètement, ce blog n'a d'autres utilité que de parler du staff, rien que du staff, et seulement le staff, histoire de découvrir nos moeurs les plus sombres et innommables. D'ailleurs, si vous n'avez pas vu, Kane a laissé un message qui résume fort bien de choses...

Bien le bonjour tout le monde !

Petit message de ma part pour faire un petite compte rendu de se qui se passe dernièrement dans le merveilleux monde du staff de Halo-Battle.

Pas mal de monde doivent se demander se qui se passe ces derniers temps puisque les weekly se font des plus rare en cette période calme en évènement en tout genre, mais riche en codage.

Actuellement notre codeur Némunaire étant en vacance loin de nous, Keiran continue de codé des systèmes divers, la dernière fois que je lui est parlé il travaillait sur le système d'alliance et il avait dans les 800 lignes de code et il disait en avoir encore la moitié a faire, alors je crois que l'on peut lui souhaité bonne chance pour la suite.

Pour les plus impatientes d'entre vous, je vais faire chié le reste du staff en vous présentant 2 nouvelles screen de la beta (essaye de pas me viré odst xD)

<http://img230.imageshack.us/img230/5933/betaxu1.png>

<http://img444.imageshack.us/img444/5315/beta2gi4.png>

Enjoy =)

Pour les pessimiste n'ayant pas trop suivit l'actualité de HB, le design sera changé par quelque chose de beaucoup mieu que cette copie de Ogame (d'où le bug non corrigé d'affichage)

Et en ce qui concerne ma vie, j'ai décidé de reprendre le pseudo Kane puisque tout le monde semble détesté knife (à l'exception de moi xD) alors si un généreux admin aurait la gentillesse de me le changer car grâce à phpbb3 je ne peux même pas le faire moi-même >.>

Sur se bonne continuation dans la vie (désolé olah xD)

Bref, deux screens qui ne veulent plus dire grand chose maintenant, mais saluons Kane de son extrême gentillesse pour avoir prit de son temps précieux, et vous fournir ces adorables screens (non, je ne me foute pas de sa tronche).

Sans transition, il est temps maintenant d'effectuer un appel au secours pour l'association Halo-Battle, en manque d'effectifs ou peut-être de motivation. Je vous transmet donc un petit message de Overdose... Et c'est sur ces mots que nous allons nous quitter !

Chers membres d'HB, vous qui découvrez HB, je me nomme Overdose (ou Ovi pour les intimes) et je suis le manager du Groupe des Pubbers appartenant à l'Asso HB (cette association qui s'efforce d'aider HB du mieux qu'elle peut).

Et bien voilà chers membres, HB va pas tarder à faire son entrée fracassante dans le monde déjà peuplé des jeux à la o-game ou disons plus généralement, des jeux avec lesquels un ordinateur russe des années 1890 peut suffir pour en profiter.

Mais quel est le problème ? Pourquoi est-ce que je suis là à vous parler dans cette prestigieuse weekly traduite en 56 langues ?

Tout simplement parce-qu'elle n'est pas traduite en 56 langues ... et c'est pour cela que le groupe pubber existe !

Nous avons besoin de vous ! Nous recherchons des personnes qui pourraient donner du temps au groupe pubber car celui-ci malgré l'arrivée proche d'HB n'est toujours pas fonctionnel ? Pourquoi ? Inactivité du manager, inactivité des membres qui pourraient être susceptibles de s'engager et autres facteurs. Mais aujourd'hui, il est temps de bouger, il est temps d'agir, il est temps de faire connaître HB à d'autres sites tels que ceux qui abordent le thème de Halo.

Pour tout savoir, je vous renvoie au topic de recrutement que voici : viewtopic.php?f=37&t=2283

Ne vous fiez pas aux descriptions, par exemple pour le poste de Contrôleur, ce n'est pas un poste ingrat, il est nécessaire. Pour le poste de Regroupeur de données ou encore celui de Personnel de Recrutement, ils ne sont pas ingrats, juste nécessaires.

Vous le verrez si vous intégrez ce magnifique groupe, l'organisation est vraiment très détaillée et très précise et surtout à respecter ; mais le groupe pubber est un groupe de pro car il se doit de pouvoir répondre à toutes les attentes des internautes à qui on fait de la pub. C'est ce groupe qui va diffuser la doctrine HBienne dans le monde de la toile et c'est ce groupe qui doit montrer une bonne image d'HB.

Alors si tu es passionné par HB, si tu veux faire connaître HB, si tu veux être un héros à l'aura inégalée sur cette planète, tu es potentiellement fait pour le meilleur boulot de la terre : Pubber.

On attend que toi et ta candidature !

GROUPE PUBBER

HB Weekly Update, 30/04/08

Et finalement, va-t-il arriver un jour ?

Tandis que certains se désespèrent ou se pendent, d'autres doivent certainement se poser cette question fatidique. Mais de quoi puis-je bien parler ? De la sortie de Halo-Battle, bien entendu !

Eh oui, HB n'est pas une blague ni un gros poisson d'avril qui traîne depuis deux ans (quoique, ce faisant, on aurait certainement pu rentrer dans le Guinness), mais bel et bien une réalité joyeuse qui va débarquer sur votre navigateur d'ici les prochains jours. En attendant, vous pouvez d'ores et déjà vous réserver une place sur la Galaxie 1 (donc, le serveur 1, comprenons-nous) avec les... préinscriptions ! Rendez-vous sans plus attendre sur <http://www.halo-battle.s-fr.com>, puis cliquez sur le bouton d'inscriptions, découvrez en avant-première le futur et magnifique design du site, renseignez votre pseudo et votre race (voir un joueur avec qui vous voulez être placé à côté), validez puis... Attendez sagement le mail de confirmation qui risque fort de tomber dans le courrier indésirable si, comme moi, vous disposez d'une adresse hotmail ou msn.

Oh, j'ai failli oublier : n'oubliez pas de lire les règles du jeu et les conditions générales, c'est important hein (mais bon, on est pas dupes, on sait très bien que c'est le genre de trucs que personne ne prend la peine de regarder).

Achevons cette Weekly en précisant que l'asso HB a toujours besoin de vous, de vos talents et de vos compétences, pour organiser de sympathiques choses à la sortie, et après.

D'ici là... surveillez le forum, et votre boîte mail !

HB Weekly Update, 14/05/08

Avez-vous regardé votre boîte mail ces derniers jours ? Non ? Dommage. Vous avez loupé la sortie alors.

Non, bien sûr, je plaisante (c'est pas drôle, je sais). Si vous passez de temps en temps sur le forum, ce sera annoncé de toute manière ! Alors, bref, quel est le programme pour la Weekly ? Commençons d'entrée par les préinscriptions. Sont enregistrés en dernière date 991 Marines et 437 Covenants ; plutôt pas mal pour un jeu dont le développement s'étale sur deux ans (mais tout le monde sait qu'en réalité son développement réel ne date que de quelques mois). Bon, on a pas fait aussi fort que les dernières préinscriptions datant de notre bon vieux Protecto ; mais on doit avouer qu'on ne s'attendait pas à ce score assez mignon. On peut tout à fait comprendre qu'il y ait des gens découragés depuis le temps.

Si vous analysez attentivement ces chiffres, vous pouvez remarquer également qu'il y a plus de Marines que de Covenants, environ deux fois plus. Malgré ce fait, les Covenants se réjouissent : plus de cibles à décalquer, et nous les comprenons. Sans compter la solidarité légendaire de ces petites créatures entre elles, le staff de HB ne se fait pas de soucis pour cette race. Ah oui ; étant donné qu'il y a moins de Covenants, chaque joueur sélectionnant cette race commence le jeu d'entrée avec des ressources supplémentaires. Bah oui, il faut bien rétablir l'équilibre d'une manière quelconque.

Vous avez été quelques-uns à râler concernant les images du Spartan et de la Brute sur la page de préinscriptions. Surtout la Brute en fait, et on doit avouer que ce n'était pas forcément très intelligent de l'y placer, un bel Elite aurait fait l'affaire. Pour ceux qui s'inquiéteraient, pas de panique : les images vont être remplacées par quelque chose de plus esthétique d'ici quelques temps. Il suffit qu'Odst se décide à les terminer, mais le bougre passe tellement de temps à s'occuper de sa collection de couteaux qu'il est difficile de le motiver (certains comprendront).

Vous avez sûrement remarqué le placement préférentiel lors de votre préinscription : une idée simple et excellente vous permettant d'atterrir à côté de l'ami de votre choix. Il me semblait important de glisser un mot à ce sujet, puisque lors des premiers jours du lancement des fameuses préinscriptions, le placement préférentiel était victime d'un bug sournois : la totalité des gens avec qui j'ai parlé ont ainsi rencontré un problème pour s'inscrire à côté de la personne de leur choix. Aucun remède n'est possible, sauf la suppression de compte pure et dure. Si vous en êtes victime, n'hésitez pas à contacter le staff.

Dernière chose amusante concernant les préinscriptions : wow, y'en a des doubles-comptes ! A peine quelques heures de lancement qu'on pouvait en compter une dizaine. Aucune action de suppression n'a été entreprise pour l'instant... On verra ingame. Enfin, c'est plutôt idiot de faire un double-compte, car, un : on s'en aperçoit en quelques secondes, et de deux : c'est formellement interdit. Ce serait dommage d'attendre deux ans pour finalement se voir banni et ne pas pouvoir jouer.

Hier, avec Kane, en parcourant google à la recherche de références à Halo-Battle, on se faisait des réflexions diverses sur les sujets qu'on rencontrait ci et là. Premièrement, que le temps passe affreusement vite (deux ans de projet déjà), deuxièmement, que les joueurs étaient très sensibles et enthousiastes à l'égard du projet, malgré quelques colères sourdes contre une ambiance déplorable ou un staff miné d'incapables. Je dois avouer que ça nous a touché cette sympathie ; on ne se rend pas bien compte quand on travaille à l'intérieur, mais nous remercions du fond du cœur toutes ces personnes soutenant HB. On fait du mieux qu'on peut avec nos moyens pour votre plaisir. Et le jour où quelqu'un parlera avec ferveur de son raid sauvage ou des petites nouveautés de HB avec joie, nous serons le staff le plus heureux de la terre.

A côté de ça, on lisait aussi, amusés, les "pseudos-pub" écrites de main de maître par notre ancien codeur Protecto. On se disait "mon dieu, avec ça on passe pour des attardés". D'une horreur en tout point absolue et incompréhensible malgré nos efforts, cette présentation de Halo-Battle vantant un jeu merveilleux se révèle d'une monstruosité sans égale digne d'un Grand Ancien Cthulhique. Jugez par vous-même, je vous poste ci-dessous une copie. Je tiens à préciser que je n'ai absolument rien retouché au texte.

Cette Version fera profiter tout les membres, vous pourrez choisir les 2 races, Humain et covenant.

Les chef interne

Ce sont des Modérateur qui vous attaque avec des floods, il pourront vous attaquez 5 fois par/jours. Si un chef interne gagne, il aura 50% de vos soldat. Si vous le gagnez, vous aurez la totalité de ces soldat. Vous n'aurez en aucun cas le droit d'appeler des allié si ont vous attaquez Leurs attaque ne sont pas en temps reel, il sont a la version ogame.

Les Halo :

Les halo seront Activez, vous pourrez les colonisez et vous vous ferrez attaquez pas des floods sur certain Halo

Bataille dans la meme Race.

Vous pourrez attaquez d'autre membre de la meme races, les bataille seront par temps et par tour, les combat pourront durée de 3 min à 3 jours selon le pourcentage des armées, vous pourrez choisir d'attaquez tel vaisseau, defense, mettre tout la puissance de feux sur telle flotte Ect

Bataille entre race.

Vous pourrez attaquez d'autre membre de la races opposé, c'est bataille seront sous forme de raid obligatoire avec 3 alliance(Clan) les bataille seront par temps et par tour, les combat pourront durée de 3h min à 1 semaine selon le pourcentage des armées, vous pourrez choisir d'attaquez tel vaisseau, defense, mettre tout la puissance de feux sur telle flotte Ect

Mode Construction:

Tout les modes construction seront activez, Batiment, Vaisseau, defense et unitez terrestre et aerienn.

Mode Alliance:

Tout les mode de l'alliance vont etre activez.

Mode personnalisation:

Les personnalisation de vaisseau, defense, spartan et unitez seront desactivez, vous aurez les mode de base

Mode galaxie:

La galaxie sera de type carte RPG, vous verrez les vaisseau bougez dans des case invisible.

Mode Furtif:

Un tout nouveau mode, celui-ci sera activez, il servira a cacher votre planete pendant 1 h mais vos ressource baisseront de 40% toute les 10 min

Vous n'avez rien compris ? Nous non plus. Bref, ce passé est heureusement révolu depuis longtemps. Rien que de penser à ce que ça aurait pu être avec l'adoption de ce style, je suis malade.

Revenons à Halo-Battle. Les tutoriaux sont en court d'écriture et devraient permettre aux néophytes de s'y retrouver dans ce monde de brutes sauvages qu'est le jeu par navigateur en général. Pour l'instant, le format de ces tutoriaux est encore inconnu ou mal défini ; je m'étais lancé sur un fichier texte, comme une sorte de manuel, mais il est vrai que le consulter en ligne serait plus pratique. Il se peut aussi qu'il existe un tutorial ingame ; mais ce n'est clairement pas d'actualité pour le moment, on verra plus tard.

D'ici quelques jours, notez que Halo-Battle récupérera bientôt son .com. La majorité des gens doivent s'en foutre, mais c'est important non ? On va financer ça avec nos propres sous (eh oui, on a un petit pécule sous forme de liasses de billets, planqués sous un de nos matelas). Ce "fond de commerce" nous servira à couvrir quelques dépenses, mais si vous voulez plus de serveurs à l'avenir, il faudra nous aider financièrement d'une manière ou d'une autre. Malheureusement, personne dans le staff n'est rentier, c'est même tout le contraire. Prenez-moi, par exemple, j'ai pas un rond et tout passe en sorties diverses. Je suis même obligé de payer des

frais pour mon compte alors que je bosse pas (on devrait donner des salaires aux étudiants) ; si je vous quémande une pièce sur le forum pour manger, ne soyez pas étonné.

Rappelons enfin que l'asso HB a toujours besoin de vous ; si vous avez des talents pour l'écriture ou le graphisme, nous sommes preneurs. Tiens, à ce propos, nous risquons fortement d'ailleurs de nous constituer en association de loi 1901. Plus de précisions plus tard.

Oh, et en parlant de rédacteurs, moi-même et Kane en recrutons pour un projet à part : Netpad, site de review de jeux en php. C'est très sérieux comme projet, alors n'hésitez pas à nous contacter.

Pour conclure, pour ceux qui aiment bien les listes détaillées, voici la dernière en date sur la bêta concernant les ajouts sur la version actuelle (version 1.0 pour informations) :

0.11a 26/02/08

- Autorisation des espaces dans les noms de flottes
- Ajout du champ 'tactique' dans le formulaire d'envoi de flotte
- Correction du script de combat au niveau du pillage
- Correction de l'heure d'envoi affiché dans le détail des messages privés ou rapports...

0.11 Release Candidate 2 25/02/08

- Correction des heures et destinations de retour dans la liste des flottes en mission
- Correction des erreurs affichés lors de la création de flottes
- Mise en place du nouveau script de combat
- Correction de l'envoi de flotte lorsqu'on a plus de 1 000 vaisseaux d'un type
- Interprétation du BBcode dans les messages privés et les rapports
- Traduction des noms des mois dans les dates
- Modification de la base de données pour le nouveau script de combat

0.10b 17/02/08

- Correction du temps de production des 5 premiers bâtiments.
- Correction de l'arbre des technologies.

0.10a 20/01/08

- Correction du temps de déplacement lors de la création de flotte
- Modification de la couleur pour les messages privés mis en valeur
- Les liens d'envoi rapide de mail sont diriger vers la bonne page
- Correction de l'affichage des images manquante dans les batiments, technologies, ...

HB Weekly Update 19/05/08

Il est né, le divin enfant... =)

La dernière fois, j'hésitais à vous dire, dans la dernière Weekly et en guise de conclusion : "la prochaine fois que la HBWU sera publiée, HB sera sorti". Je me tâtais en fait : on parlait en interne d'une sortie samedi, mais comme les dates sont synonymes de poisse... Enfin, vous savez de quoi je parle, si vous suivez les péripéties rocambolesques de Halo-Battle depuis ses débuts.

Certains n'auraient jamais pensé le dire mais... Oui, ça y est : Halo-Battle est LA ! Comme l'a bien dit Odst, notre tyran bien-aimé (et qui résume bien la chose d'ailleurs) :

Bonjour à tous chères forumeurs !

Notre voyage s'arrête enfin... Nous avons travaillé sur ce projet depuis plus de deux ans maintenant, nous avons eu votre soutien depuis plus de deux ans aussi, et aujourd'hui, je suis heureux de vous annoncer la sortie d'Halo-Battle ! Je tiens à remercier personnellement nos codeurs sans qui cela ne serait sans doute jamais arrivé, je tiens aussi à remercier les autres membres du staff pour le boulot qu'ils ont fourni, maintenant, j'espère qu'Halo-Battle sera à la hauteur de vos attentes ; maintenant je vous laisse vous amuser :: <http://halo-battle.s-fr.com>

Voilà sur ce, bon jeu, bonne journée et Vive Halo-Battle !

Si vous voulez une liste complète des personnes ayant travaillé sans relâche aucun depuis maintenant deux ans sur HB, je ne peux que trop vous conseiller de lire le magnifique texte de Kane sur le blog du staff. Je suis persuadé que ça va vous arracher une larmounette : <http://www.halo-battle.s-fr.com/ark/17>

Le voyage pour Halo-Battle s'arrête enfin. Vraiment ? Pas si sûr, en réalité. Le voyage commence à peine et le travail pleut à grosses gouttes sur le staff. Si nous nous reposons relativement sur des chaises pliantes en sirotant un cocktail, entre deux boulots pour le jeu, les dernières vingt-quatre heures nous ont à elles-seules mobilisées plus d'énergie que les six derniers mois. Entre les quelques bugs mineurs à résoudre suite à l'ouverture du jeu, et une avalanche de questions des joueurs à qui nous tenions à répondre dans les délais les plus brefs, l'ensemble de l'équipe était servie. Et ne parlons même pas du pauvre Némunaire qui doit abattre un travail absolument colossal pour répondre aux demandes des joueurs et, par ailleurs, résoudre les problèmes auxquels fait face le jeu.

Mais... Quelle joie de voir soudain le forum s'éveiller, puis exploser dans tous les sens ! S'il y a une semaine, trois pauvres âmes errantes naviguaient entre des topics ombrageux et oubliés sur le forum, aujourd'hui, nous avons battu le record de connectés, actuellement de 49. Et cela sans compter les joueurs connectés au jeu, plus de 850 lors du pic en fin de journée. Le pauvre serveur de Halo.fr a été bien malmené aujourd'hui, mais le bougre est rudement solide puisqu'il n'a pas crashé, à part une courte surcharge de quelques minutes lors du fameux pic de connexions. Dès lors, il n'y a qu'un pas pour dire qu'Halo-Battle est un franc succès, que nous franchissons d'ailleurs avec beaucoup de fierté.

Les bugs insondables du jeu

Halo-Battle est bien connu pour être catalogué dans le dictionnaire comme un synonyme de poisse particulièrement agressive. Malgré la phase de Bêta-test, on ne pouvait pas être certains à 100% que tout allait marcher comme sur des roulettes ; sans compter que, pressés par un timing dépassé et par une attente longue de deux ans (qui ne dépassera pas toutefois celle des malheureux fans de Duke Nukem), on avait vraiment envie de voir HB enfin lancé. Résultat : un paquet de bugs et un certain nombre de joueurs n'ayant pas reçu leur fameux email de confirmation. Odric, notre hébergeur, nous avait en effet signalé un problème au niveau de l'envoi de mails. Finalement, je crois que tout n'avait pas été réparé lors du fameux coup de sifflet...

Découle de ce vilain bug un magnifique chaos, les multicomptes se multipliant aussi vite que des Pikmins, les joueurs enragés de ne pas voir tomber dans leur boîte mail la sainte clef leur permettant de jouer. D'ailleurs, histoire de mettre un peu d'ordre dans tout ça, j'invite ceux qui se seraient réinscrits plusieurs fois à aller le signaler dans un topic créé exprès pour ça, afin que nous puissions procéder à la suppression de votre compte inactif, ou de vos comptes inactifs.

Bref, si ce n'était qu'un problème de mails ; mais il y a des bugs qui minent le jeu aussi ! Rien de bien méchant, comme vous avez pu le constater. Mais, avouons-le : parfois très pénible. Comme par exemple l'impossibilité de baisser la production de ressources quand l'énergie passe en "surplus" négatif, ou encore le bug d'alliances, qui au final ne vous permet hélas pas de fonder votre clan super génial Dark Roxor of Shadow bill pour vous éclater entre potes.

Le point positif, c'est que les MAJ ayant lieu tous les jours vont petit à petit éradiquer les légions monstrueuses de bugs pour au final laisser un produit propre et bien net. C'est seulement ensuite que nous pourrons travailler sérieusement sur des MAJ apportant du contenu au jeu, car rappelons-le pour les quelques retardataires du fond : non, le jeu ne restera pas tel quel, non, il ne faudra pas attendre une "Version 2" pour multiplier le fun par 10. Plusieurs personnes travaillent à l'élaboration d'un gameplay intelligent et novateur ; pour tout vous dire, nous attachons une grande importance au game design. Nous voulons absolument réaliser les trucs cool qu'ont proposés certaines personnes, ou encore le combat terrestre, l'une de nos grandes priorités à venir.

L'objectif, au final, sera de proposer un produit abouti au joueur, pour qu'il puisse vivre sa passion Halo à 200 %, et qu'il oublie même qu'il se trouve sur un jeu par navigateur. Je crois qu'au fond, on vise la prétention de révolutionner le genre, même si l'on cherche à rester humbles et lucides. Nous voulons faire un véritable jeu de stratégie qui déchire tout (soyons honnêtes, n'est-ce pas !) mais... Laissez-nous encore du temps ! On est encore loin de cet objectif noble et coûteux, aussi bien en temps qu'en argent (et en neurones aussi, par la même occasion).

Pour finir sur les bugs, j'ai créé une FAQ répondant à quelques problèmes rencontrés ci et là sur le forum. Si vous avez un problème, consultez-là avant de poser une question dont la réponse aura été donnée douze fois auparavant... <http://www.halo-battle.s-fr.com/forum/viewtopic.php?f=60&t=2724>

Et si votre problème n'y figure pas... Posez votre fameuse question, et on l'ajoutera à la FAQ.

Premier bilan

Si l'on peut tirer un rapide bilan du jeu, c'est tout simplement... Wow, on a encore du pain sur la planche (une bonne grosse baguette même). Toutefois, le pari de séduire les joueurs a semble-t-il été réussi, puisque tous les échos qui nous sont parvenus sont très favorables. Il faut avouer que cela nous fait très plaisir, par la même occasion. Cependant, restons modestes : même si certains trouvent que ça surclasse Ogame, c'est pour le moment "juste" un Ogame-like pour les autres. Mais bon, comme je l'ai dit, on ne va pas s'arrêter ici.

A part les bugs, tous ont trouvé le design très joli, idéal pour sublimer la rétine. Il faut avouer qu'il est sobre et classieux, même si j'ai une préférence pour celui des Covenants (non non, ce n'est pas parce que je suis Covenant moi-même). Remercions donc tout particulièrement Ada Phoenix pour tout l'excellent boulot qu'il nous a fourni, car, disons-le : c'est bien grâce à lui que vous jouez sur quelque chose d'aussi beau (n'oubliez pas les codeurs, travailleurs de l'ombre, pour HTML-isé tout ça).

D'autres ont trouvé que tout est excessivement lent. Il est vrai que, au tout départ, c'est assez lent, et on ne peut pas dire que ce soit trépidant de rebondissements (de toutes manières, les débuts sont toujours assez lents tout partout, finalement). Mais bon : ayez un peu de patience, tout va s'accélérer progressivement, et vous verrez, vous serez très contents lorsque vous pourrez écumer l'espace à la tête de votre jolie flottille de vaisseaux de classe Marathon (ou CCS, pour les Covenants).

Un dernier mot pour la fin ?

Oui, parfaitement.

Sanglez vos ceintures et accrochez-vous pour les semaines à venir, car ça va être mouvementé.

A part ça, allez lire notre super interview par Halo.fr (merci à eux) prise directement à chaud le soir même de la sortie : http://halo.fr/news_3262.html

D'ailleurs, on voulait dire encore merci à Halo.fr pour le serveur, qui en prend plein les dents le pauvre.

Sinon... Merci à Nova pour le relais de l'information de sortie d'HB sur HBO :
<http://nikon.bungie.org/news.html?item=22890>

Et je le répète, si vous avez un organe en trop, le staff est preneur, il servira à financer les prochains serveurs.

HB Weekly Update 02/06/08

Une semaine sans Weekly, ça vous paraissait long ? Pas pour le staff en tout cas, puisque finalement, la semaine est passée affreusement vite. Réorganisation du forum, support du jeu, travaux sur les petits ajouts de HB : aucun répit pour les modos et l'équipe de développement qui en sont rendus à demeurer éveillés devant leur écran, avec des perfusions de caféine dans les bras. Cela vous effraie ? Nous aussi.

Cette Weekly va donc s'axer sur, principalement, une grosse FAQ pour répondre aux soucis rencontrés ci et là, plus une liste des MAJ du jeu si d'aventure vous n'auriez pas encore vu qu'on pouvait avoir accès à cette-dernière ingame.

Parlons de tout et rien

Quelques mots, brefs, sur les faits divers du staff. Premièrement, comme vous l'avez sans doute remarqué, c'est toute l'organisation du forum qui a subie une refonte. D'ailleurs, il était temps : pas que c'était le bordel, mais presque. Personnellement, j'avoue avoir été un peu déconcerté un moment ; mais finalement, on s'y fait, et c'est là qu'on se dit : adieu, ancienne vie paisible sur HB, où le record de connectés se comptaient sur les doigts d'un manchot. Vous remarquerez, de plus, que cette restructuration n'est pas totalement terminée : reste à la figoler, comme la création d'une catégorie Guerre, où vous aurez le loisir de poster de magnifiques écrits pour vous justifier sur le fait de démolir la tronche de votre voisin.

Passons à l'équipe de modération : trois nouveaux modérateurs ont été recrutés, stagiaires pour l'instant. Oui, ça veut dire que s'ils ne sont pas à la hauteur, ils recevront un billet pour la sortie. Bref ; qui sont ces nouveaux modos ? Eh bien, il s'agit de Spay001, Mohan et Am Elros. Notez que si le forum continue d'exploser le record de connectés chaque jour, il va falloir songer à de nouveaux modérateurs, puisque le reste du staff, polyvalent, s'occupe de modérer à ses heures perdues et de plancher sur Halo-Battle. Félicitations aux nouvelles recrues, en tout cas.

A part jouer à HB et modérer selon le temps qu'il fait, le staff interne travaille, aussi ! On discute beaucoup sur la masse de petits nouveaux qui débarquent et posent une question dont la réponse a été donnée deux topics plus bas, des améliorations immédiates et futures à apporter à Halo-Battle, du nom de la future association qui va bientôt concurrencer la GameForge et conquérir le monde, ou encore du bugusing et des duplications de flottes. Vous voyez que mine de rien, on est occupés, et que le staff s'organise et se construit peu à peu, au fil des problèmes rencontrés. D'ailleurs, une réunion fut organisée hier soir afin de discuter de trucs aussi divers que les remboursements ou la restructuration du staff. Une réunion qui fut la bienvenue et dont on imitera souvent l'expérience désormais.

Foire A Questions

Au vu de la masse énorme (et je pèse mes mots) de topics qui fleurissent dans les quatre coins du forum, il était temps de rassembler tout ça dans une Weekly, car j'ai l'étrange impression que les nouveaux arrivants ne connaissent pas le mot rechercher, ou n'ont pas lu ma pauvre FAQ perdue tout en haut de la catégorie Support. Maintenant, vous n'aurez plus aucune excuse.

- Je n'ai pas reçu d'email de confirmation, est-ce normal ?

Suite à un problème interne d'envois d'emails, certaines personnes n'ont pas reçues leur mail de confirmation. Avant d'être certain d'être victime de ce problème, assurez-vous d'avoir vérifié vos courriers indésirables. Si vous n'avez rien reçu, il faut envisager l'hypothèse que vous ayez communiqué une adresse email non-valide (comportant une erreur donc). Dans le cas contraire, vous avez été victime du bug d'envoi d'email : il va vous falloir vous réinscrire en faisant un autre compte, et indiquer le pseudo de votre ancien compte pour que nous puissions procéder à sa suppression (lien [url=http://www.halo-battle.s-fr.com/forum/viewtopic.php?f=32&t=2719]ici[/url]).

- *Je n'arrive pas à me loguer.*

Assurez-vous d'avoir cliqué sur le lien de l'email de confirmation. Si cela est déjà fait, assurez-vous d'entrer le bon pseudo et le bon mot de passe. Faites également attention à respecter la casse (si votre pseudo ou votre mdp comporte des majuscules, vous devez les rentrer). Utilisez le formulaire d'oubli de mot de passe pour régénérer un mot de passe qui vous sera envoyé par mail. Si vous n'y arrivez toujours pas, contactez un membre du staff.

- *Puis-je faire un compte Covenant et un compte Humain dans le jeu, même sans interagir entre eux ?*

Non, c'est formellement interdit.

- *A quelle heure se font les MAJ du classement ?*

Les MAJ du classement se font à 5 heures du matin pour ne pas surcharger le serveur.

- *Les bâtiments sont longs à construire !*

Nous vous conseillons de développer la technologie informatique et de construire une centrale, qui diminue considérablement le temps nécessaire à la fabrication d'un bâtiment.

- *Pourquoi mes productions sont-elles ralenties ?*

Cela signifie que vous n'avez pas assez d'énergie ; leur production est automatiquement sous-traitée.

- *Pourquoi ne puis-je pas attaquer ?*

Développez la technologie Commandement Militaire (ou Tactiques de Combat pour les Humains), qui vous donnera accès aux attaques.

- *J'ai reçu un message, mais je ne peux pas le lire.*

Cliquez sur le petit tiret "+" dans le coin gauche du message pour l'ouvrir.

- *Le HTML ne marche pas dans la page de présentation d'alliance.*

Ce n'est en aucun cas une erreur. C'est une mesure de sécurité contre le cross scripting et les autres tentatives de "piratage" du jeu. Une fonction php est utilisée et celle-ci entrave le fonctionnement des caractères spéciaux du genre <, >, " ; et qui les remplace par leur entité HTML. Ce faisant, les portions de codes sont considérées comme du texte, et non comme du code. Vous pouvez utiliser le BBcode pour mettre en forme votre texte.

- *J'ai des ralentissements et une phrase sql error, too many connections (1040).*

Il y a eu un gros lag il y a quelques heures, dû en partie au fait que le jeu, le forum et le serveur irc sont sur le même serveur. Comme on était un samedi midi, gros pic d'affluence, donc le serveur mysql a ramé derrière. C'est plus ou moins normal. Pour éviter ce genre de lag, déloguez vous quand vous avez fini de lancer vos constructions.

- *Moi et un membre de ma famille jouons sur le même ordinateur...*

Pour éviter toute suspicion à votre égard pour du multicompte, déclarez votre partage d'ip sur ce topic : <http://halo-battle.s-fr.com/forum/viewtopic.php?f=60&t=2734&start=0>

- A quoi sert le radar ?

Construisez des radars pour augmenter la portée et le temps de voir arriver une flotte amie ou ennemie chez-vous.

- J'ai du mal à comprendre comment fonctionne le chat IRC de Halo-Battle

Consultez le tutorial [[url=http://www.halo-battle.s-fr.com/forum/viewtopic.php?f=32&t=2952](http://www.halo-battle.s-fr.com/forum/viewtopic.php?f=32&t=2952)]ici[/url] et, si vous avez des questions, n'hésitez pas à les poser dans la zone de [[url=http://www.halo-battle.s-fr.com/forum/viewtopic.php?f=32&t=2925](http://www.halo-battle.s-fr.com/forum/viewtopic.php?f=32&t=2925)]support[/url].

- J'ai été victime d'un bash !

Tout d'abord, vérifiez qu'il s'agit bien d'un Rapport de Combat différent et du même joueur : dans Halo-Battle, les combats peuvent se dérouler sur plusieurs tours suivant les forces belligérantes en présence. Si vos RC (rapports de combats) sont différents et plus nombreux que quatre (la limite maximum d'offensives autorisées sur la planète d'un joueur en 24 heures, pas une journée), alors vous avez été victime d'un bash : contactez un opérateur en cliquant sur l'onglet "opérateur !" en haut de votre écran de jeu.

- J'ai énormément de rapports de combat, est-ce normal ?

Il y a de fortes chances que votre assaillant ait été victime du bug du script d'attaque. Au-delà d'un tour, la flotte attaquante attaque sans fin le défenseur, d'où le nombre impressionnant de rapports de combats dans votre liste. Vous pouvez d'ailleurs voir par vous-même que ce n'est pas du bash, puisque les RC sont tous séparés de quelques minutes. Le staff a organisé une campagne de remboursement des vaisseaux et des défenses, aujourd'hui achevée. Peut-être de nouvelles campagnes de remboursements seront-elles organisées. Ce bug est aujourd'hui normalement résolu.

- Ma flotte, après un raid, ne veut pas revenir sur ma planète.

Suite à la correction du problème du script cité au-dessus, ce problème est apparu, faisant que les flottes étaient incapables de rentrer à bon port, le deuxième tour de combat ne pouvant se finir. Après débogage, cette erreur est normalement résolue.

- La colonisation fonctionne ?

La colonisation fonctionne très bien ! Pas de soucis là-dessus.

- Mes sondes d'espionnage vont très lentement.

Cette erreur de vitesse sera réparée très vite.

- J'ai des problèmes avec le classement !

Le programmeur s'occupant du classement est pour l'instant indisponible suite à un ordinateur mourant. Nous vous demandons donc de ne pas tenir compte du classement pour l'instant.

- Ma flotte s'est dupliquée !

Il s'agit d'un bug ; merci de prévenir un opérateur. Ne rien dire équivaut à du bugusing et est passif d'un bannissement du jeu définitif.

- *En voulant dissoudre mon alliance, je me retrouve dans un groupe de plus de 2000 personnes.*

Ce bug est normalement résolu. Si ce n'est pas le cas, contactez un opérateur.

- *Je ne peux pas faire stationner de flotte chez un ami.*

Vous ne pouvez d'ailleurs pas le faire sur votre propre planète. Ce problème sera résolu prochainement.

- *Après un combat, ma flotte est rentrée instantanément.*

Là encore, ce bug sera résolu très vite.

- *Je me suis fais attaqué et mon assaillant n'a eu aucune pertes !*

Dans le script de combat, c'est l'assaillant qui porte le premier coup. Si vous avez de faibles défenses, elles seront donc détruites avant d'avoir pu riposter. Actuellement, le script de combat est l'objet de modifications diverses sur papier pour le rendre plus souple et stratégique.

- *Après une attaque, j'ai remporté des ressources négatives, et elles m'ont été soustraites de mon stock une fois ma flotte rentrée !*

Il s'agit d'une nouvelle arme secrète pour dissuader certains raideurs. Non, plus sérieusement, ce bug est, là encore, à corriger prochainement par notre équipe.

- *A quoi sert la médecine ?*

A rien pour l'instant. Ne la développez pas. Elle servira lors des combats terrestres.

- *Les tactiques de combat fonctionnent-elles ?*

Théoriquement oui. Il reste en réalité au staff à définir un nom et à leur trouver de la profondeur.

MAJ des versions

V1.5, 30/05/08

- Mise en place du script de combat
- Mise à jour en "temps réel", plus besoin d'actualiser la page deux fois de suite pour avoir les nouveaux chiffres
- Le deuxième lien "tout sélectionner" dans la messagerie sélectionne les rapports
- Activation du pillage lorsque l'on gagne un combat spatial
- Ajout de la vérification des flottes dans l'interface d'admin
- Ajout de textes dans la FAQ
- Correction du total d'hydrogène affiché dans la page ressources
- Correction de l'envoi de rapport d'espionnage

V1.5a, 31/05/08

- Correction de 4 fautes d'orthographe dans les descriptions et noms d'unités
- Correction du bug de transport de ressources
- Ajout d'un rapport de transport pour le joueur destinataire
- Correction d'une faute d'orthographe dans les rapports de transport
- Refonte complète du script de flotte
- Correction du template de rapport de combat : les états des défenses sont bien affichés

- Affichage des pourcentages dans les rapports de combats en nombre entiers
- Ajout d'un simulateur de combat
- On ne peut plus envoyer de flotte si on a changé une donnée et que ça n'a pas été validé par le serveur (évite l'affichage du message "Impossible d'authentifier la flotte")
- Amélioration de la description du placement préférentiel dans l'inscription
- Correction d'une faute de frappe dans le template de messagerie
- Correction des retours de flottes
- Ajout du support de fermeture de serveur

V1.5b, 31/05/08

- Correction du bug de redirection après une construction/annulation
- Ajout d'énormément d'outils dans le panneau d'opérateur
- Réinitialisation des temps des files d'attente lorsque l'on se reconnecte après le mode vacances
- Ajout de la raison d'un blocage de compte
- Correction du script de combat
- Correction du bug de colonisation
- Ajout du chat dans les boutons du header
- Les admins peuvent changer de design facilement

V1.6, 01/06/08

- Modification des boutons du header
- Modification des liens du footer
- Correction de la modification des écrits dans les pages d'alliances
- Activation du BBcode dans les textes des alliances
- Disparition du sélecteur de planète dans les pages d'alliances
- Ajout de smileys dans le BBcode
- Modification des rangs d'alliance possible
- Le nom du grade est affiché dans la liste des membres au lieu d'un numéro
- Masquage des erreurs du simulateur de combat
- Envoie de MP en masse disponible pour les chefs d'alliance
- Ajouts de nouveaux outils pour les opérateurs
- Ajout d'une interface pour contacter les opérateurs
- Modification du script combat pour éviter les doublons
- Ralentissement du défilement des informations dans le header

V1.6a, 02/06/08

- Correction de la mission sonder
- On peut maintenant cliquer sur un élément du menu, même s'il est actif
- Correction de l'image +/- dans les messages privés
- Correction de la sortie du mode vacances
- Correction des vaisseaux qui doublent à l'arrivée d'une flotte
- Correction du bandeau d'informations lorsqu'il a des liens
- Correction des attaques qui rapportent plusieurs fois des ressources.

HB Weekly Update 04/09/08

Et voilà. Comme certains l'ont peut-être judicieusement remarqué, c'est la rentrée ; et avec la rentrée, tout ce que cela implique, comme la fin des vacances, devoir aller au lycée faire des théorèmes de maths stupides, ou des nouvelles sur l'avancement de Halo-Battle (cela dit, je n'ai rien contre les théorèmes de maths stupides hein). Bon, évidemment, ce n'est pas la rentrée pour tout le monde, comme moi qui reprend fin septembre notamment. Réjouissez-vous, car à cause de ça, j'ai pris le temps d'écrire une petite Weekly pour Halo-Battle. Parce qu'on pense aussi à vous dans le staff, les joueurs anxieux qui se rongent les ongles sur une question toute simple et si profonde en soi : "Où en est HB, est-il mort ?"

Faisons déjà un petit récapitulatif du pourquoi et du comment sommes-nous arrivés au point actuel. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, Halo-Battle a été "suspendu" provisoirement en début de vacances. Les causes ? Principalement de nombreux bugs qui minaient le jeu, des changements de serveur un peu trop fréquents, et finalement le serveur en lui-même qui n'a pas tenu le choc. Bref, autant de raisons pour nous amener à mettre entre parenthèses l'aventure, pour mieux remédier aux problèmes existants et offrir du contenu supplémentaire. Rassurez-vous, au final Halo-Battle est loin d'être mort et enterré.

D'accord, il faut concéder que la version auquel vous avez joué était loin d'être terminée, et qu'elle avait toutes les apparences d'une bêta même si son nom officiel affirmait toute autre chose. Comment était-ce possible, malgré une période de bêta-test avant alors ? Tout simplement parce qu'il nous faut avouer que la fameuse période de bêta-test n'était pas très sérieuse, malgré la correction d'un certain nombre de bugs. Oui, nous n'étions pas prêts au moment de la sortie (en témoignent les multiples problèmes d'inscriptions), oui, nous aurions sûrement dû prendre un peu plus de temps et nous appliquer davantage dans la grande chasse aux bugs. Mais nous étions avant tout impatients de vous présenter notre travail, depuis le temps qu'on le promettait. Un engouement tel qu'on a sûrement perdu de vue certains objectifs fondamentaux. Pour tout cela, nous tenons à nous excuser solennellement de ces désagréments auprès de nos joueurs et espérons qu'ils sauront nous pardonner le moment venu. En tout cas, nous ferons tout en ce sens et avons tiré un bilan de nos échecs.

Je laisse maintenant la parole à Némunaire, notre codeur-fétiche, qui vous résumera parfaitement la situation en quelques paragraphes :

"Pour le moment, au niveau codage, il n'y a pas grand chose d'exceptionnel, lorsque vous retrouverez HB, il n'aura pas complètement changé si ça peut vous rassurer. J'ai essayé durant ces deux mois de corriger le maximum de bugs et de problèmes. Une bonne partie du code a donc dû être réécrite afin d'éliminer des erreurs inexplicables (eh oui, j'ai été victime d'une grosse baisse de ressources inexplicablement).

Rassurez-vous tout de même, si je n'avais fait que ça, j'aurais eu le temps de me dorer au soleil et jouer aux cartes. Étant donné que j'avais un peu de temps libre, j'ai aussi décidé de m'atteler à la conception de nouveaux systèmes. Au total, pas moins de 3 pages de corrections notées soit près de 50 corrections et nouveautés.

Je ne dévoilerais pas tout aujourd'hui dans cette weekly, il faut en garder pour l'ouverture du jeu, mais sachez que dorénavant, vous pourrez quitter une alliance facilement, supprimer votre compte, avoir des amis. Dans les formulaires de flottes, vous pourrez changer les tactiques de vos vaisseaux si on vous attaque ou si vous attaquez ; vous aurez aussi une liste de destinations rapides afin de ne perdre aucun temps lors de l'envoi des flottes : toutes vos destinations favorites sont regroupées.

Des mesures anti-triche ont aussi été mises en place pour éviter les multi-comptes. Le serveur interdira par exemple automatiquement les échanges de ressources entre deux comptes ayant la même IP".

Pas changé, Halo-Battle ? Quand même, vous aurez droit à un lot de nouveautés assez conséquentes, notamment autour des technologies, complètement refondues et, je dois l'avouer, assez inédites dans le monde du jeu en php (certains n'auront aucun mal à trouver nos sources et inspirations). Le design du jeu en

lui-même est en passe d'être également changé, selon un concept de Phantom et Kane. Exit la présentation classique à la Ogame et place à un aménagement moins conventionnel. Pour avoir vu une screen du résultat, je peux vous dire que j'ai été très emballé ; et encore, le rendu n'était pas terminé.

Il reste encore un certain nombre de travail à effectuer concernant les technologies d'ailleurs. La refonte de l'arbre Humain est terminée, et celui des Covenants est en chantier actuellement. Le plus gros du travail a d'ailleurs été effectué avec l'arbre technologique Humain ; pas facile d'agencer les nouvelles technologies, de trouver des schématiques correctes, d'inventer de nouveaux systèmes intéressants et, au final, de coordonner ensemble tout ça. Je pense que certains vont être très surpris en voyant le résultat. J'imagine que les uns seront aux anges, les autres aussi hallucinés que sous l'effet d'une drogue quelconque tant ils en auront pour leur argent. Mais je n'en dis pas plus, vous verrez bien au final.

D'ici quelques jours, nous entrerons dans une assez longue période de tests divers. Evidemment, hors de question de répéter notre bêta-test vacances précédente. Cette fois-ci, il va falloir sérieusement s'appliquer à la tâche et recruter des personnes sérieuses. Si vous êtes intéressés, n'hésitez pas à vous prononcer le moment venu, lorsque nous lancerons la dite période de tests. Quant à la durée des tests... Elle durera le temps qu'elle durera, c'est-à-dire lorsque tous les bugs seront impitoyablement éradiqués.

Ah oui, autre chose ; si vous voulez aider, n'hésitez pas à collaborer avec nous pour trouver des images aux technologies notamment. Votre avis sera d'ailleurs toujours le bienvenue sur le forum, et nous comptons sur vous pour l'animer.

Concluons la Weekly avec quelques screens pour le plaisir des yeux.

- L'un des nouveaux systèmes qui va faire son apparition, une bourse (pour faire fructifier vos intérêts) : <http://img397.imageshack.us/img397/6633/hbboursevm0.jpg>

- Un bout de "l'artwork" de l'arbre technologique Humain, pour présenter le concept de base. Evidemment, ça a bien changé depuis. Oui, je suis sadique, j'ai tout flouté : <http://img162.imageshack.us/my.php?image=hbtechtree0tq0.jpg>

- De nouvelles images de planètes dans HB ? Effectivement. Il faut avouer que les précédentes images étaient euh... bah. Enfin voilà un petit extrait : <http://img291.imageshack.us/img291/3849/plantesdv7.jpg>

- Et enfin : un dénommé Pédro, à dos de lama, quittant le Mexique pour regagner la France. Qui est ce mystérieux personnage, pourquoi un lama ? Réponse : parce que le staff aime les lamas, surtout Kane. <http://img297.imageshack.us/img297/3651/xwallpaperwq4.jpg>

HB Weekly Update 06/10/08

Chose promise, chose due, voilà comme convenu la magnifique Weekly censée faire le bilan de l'alpha-test, et parler accessoirement de la fameuse bêta-test où des cohortes furieuses de postulants ont sués sang et eau pour nous écrire de très belles lettres de motivation (certaines resteront par ailleurs dans les annales du jeu). Commençons par le commencement : ce fut une véritable misère pour motiver le staff à écrire quelque chose. D'ailleurs personne n'a rien écrit, certains prétextant des rhumatismes et d'autres la volonté de faire quelque chose de plus gracieux. Quoi qu'il en soit, c'est encore moi qui me coltine le boulot de tout faire de A à Z ; c'est la raison pour laquelle j'annonce que cette Weekly sera la dernière, Kane prenant la relève (il n'en est pas encore informé, mais quand il lira ces lignes si). Quant à moi, je pars en Thaïlande me faire moine Bouddhiste, vivre de choses simples et essentielles comme couper du bois ou recueillir des petits orphelins.

Vous vous en foutez ? C'est vrai, j'avoue. Sans transition, passons au reste des actualités.

Un bilan sur l'alpha-test

Quand on fait quelque chose dans les règles de l'art, on le fait soigneusement. HB n'échappe pas à cette règle intransigible, et c'est ainsi avec humilité que je me plie au bilan de l'alpha, pour rappeler au monde que HB n'est toujours (ou pas encore) mort, qu'il vit et qu'il veut vivre, et que sa mort prématurée s'est accompagnée d'une période de gestation ô combien nécessaire pour mieux renaître de ses cendres. Le phénix va-t-il revenir sur les devant de la scène en provoquant un méta-cataclysme qui vous décoiffera vous et votre ordinateur ? C'est à cette problématique existentielle que nous tenterons de répondre maintenant.

Premier verdict, une fois logué : "oh mon dieu comment ça a changé !... pas du tout !" Effectivement, cette phrase lapidaire résume bien les choses, puisque rien n'a été retouché au design, à l'agencement des fenêtres ou des onglets, bref : vous ne serez pas dépayés. On retrouve ainsi notre bonne vieille fenêtre d'accueil avec notre planète, nos boutons de ressources, ou encore le célèbre onglet "Opérateur !" pour signaler tout et n'importe quoi à Némunaire. En témoigne cette illustration (vous devez mourir d'envie de voir des screens) : <http://img2.xooimage.com/files/7/6/0/1ersnclsements-6f9ede.jpg>

Pour le reste, c'est somme toute classique, à part deux ou trois choses dont nous parlerons tout à l'heure. Inutile donc de s'étendre sur ce que vous connaissez déjà (à moins que vous ne soyez tout à fait nouveau avec Halo-Battle. Dans ce cas, prenez votre mal en patience).

Ce qui nous amène à une nouvelle question : à quoi donc a servi l'alpha-test, si tout est aussi semblable que jadis ? Eh bien, ne pensez pas qu'on a passé notre temps à nous la couler douce (le staff, puisque l'alpha étant réservée à l'équipe seule). A peine ais-je commencé à jouer qu'un certain nombre de problèmes se présentaient déjà : technologies inopérantes, bug de la fonctionnalité Bourse, raccourci "annuler" ne fonctionnant pas tout le temps, ressources données à la banque d'alliance n'étant pas débitées de ses stocks... Bref, il y avait de quoi faire, et la période d'alpha-test n'a pas été de trop. Ce qui nous conduit à la version actuelle, totalement stable et soignée, néanmoins dépouillée du nouveau système de technologies et des combats (puisque les deux étant liés).

Cette traque aux bugs n'aura pas été aussi efficace sans l'aide de Mantis, le fameux système utilisant un suivi de bug basé sur une interface web. Sur ce coup-ci, l'organisation aura été exemplaire, et l'utilisation de Mantis est très simple d'utilisation (pour rassurer les futurs testeurs), comme en témoigne l'interface de report : <http://img377.imageshack.us/my.php?image=1ersnclsementslm2.jpg>

Un petit bémol cependant (selon moi) : la présence de l'onglet "Caserne". Ne vous y trompez pas, il n'y a pas encore de combats terrestres, et former des légions de Grunts sera donc tout à fait inutile. Au pire, vous pourrez toujours vous rabattre sur les lamas, une nouvelle unité commune aux deux races et disposant d'un rayon cosmique pouvant détruire plusieurs porte-vaisseaux : <http://img516.imageshack.us/my.php?image=1ersnclsementsrn6.jpg>

Finalement, pour faire un résumé de ce bilan en une phrase : positif, prometteur, et ce qui va venir dans la bêta est excellent. Etant sadique, je ne peux pas m'empêcher de vous montrer une screen d'une infime partie des technologies de HB sur tableur : <http://img378.imageshack.us/my.php?image=1ersnclsementsho7.jpg>

Et pour continuer dans le sadisme dans sa forme la plus pure : la "maquette" du projet Dave est excellente et apportera beaucoup à HB dans le futur.

La bêta-test

Vous n'êtes pas sans savoir que dernièrement a eu lieu un recrutement de bêta-testeurs, pour la bêta-test en question qui aura lieu incessamment sous peu. Si vous n'étiez pas au courant, c'est bien dommage : les candidatures ont été clôturées dimanche à minuit, et il n'y a pas de rattrapage pour les retardataires.

Pour faire une citation de Cynover, qui illustre mieux que moi la chose :

La bêta est semblable à la alpha à la différence qu'un plus grand nombre de joueurs y a accès et ce, pour essayer de trouver et corriger le maximum de bugs. Cette version sera ouverte au staff (bien entendu), aux membres Vip (staff d'halo.fr et d'autres sites du genre) mais aussi à 30 membres.

En ce qui concerne la composition des ces 30 membres, je vous fait un petit rappel : 15 personnes qui auront postulées suite à ce topic et qui auront été sélectionnées pourront participer à la bêta. Ces 15 personnes auront chacune 1 unique carton d'invitation lui permettant d'inviter une personne de son choix. Ainsi le nombre de membre testeurs arrive donc à 30 si vous êtes doués en maths (15 choisis par nous, 15 invités des personnes choisies).

C'est donc un peu moins d'une quarantaine de candidatures que nous avons reçues, plus ou moins attrayantes, plus ou moins soignées. On peut d'ailleurs affirmer sans problème que la qualité des candidatures était très aléatoire, certaines personnes s'en sortant haut la main, d'autres tombant dans des pièges grossiers ("on vous adore, staff d'HB !" merci c'est gentil, ça n'enlève en rien la médiocrité du reste). Une petite pensée pour, enfin, quelques personnes qui, non contente de couler à pic, sont au fond du gouffre et creusent encore (j'aime cette phrase).

Pour décider du sort des bêta-testeurs, le staff a à sa disposition un petit tableur, très pratique, permettant d'attribuer une note dans plusieurs domaines et aboutissant à une moyenne générale du candidat. Très personnellement, mes notes oscillent entre 5,89 et 14,57, et je tiens à préciser que chaque candidat fait l'objet de tout le staff d'une appréciation tout à fait impartiale. Pour ma part, je ne pense pas avoir noté particulièrement sévèrement ; j'ai juste pris les faits comme exposés et les ai "convertis" en note équivalente.

Petite pensée émue pour tous les candidats qui ont cité sans sourciller "Ogame" comme expérience de jeu en php (en prenant le soin d'ajouter leur top, pensant sans doute que ça en jette grave), sans avoir prit la peine d'en citer d'autres. Pourtant, une telle expérience ne se résume pas à un seul jeu, mais bien à un large champ de domaines. Je dois donc avouer que je n'ai eu aucun scrupules, par exemple, à mettre 2/5 à un type top 50 Ogame (et s'étant cantonné à ça). Je suis injuste ? Très.

Dans la catégorie des erreurs grossières également, citons les gens prêts à se consacrer la journée entière à HB (et j'exagère à peine), délaissant cours et vie sociale pour ce monument vidéo-ludique. Le staff a déjà du mal à se consacrer tous les jours assidument au jeu, il est difficile de croire qu'un membre peut en faire autant, mais toute la journée carrément. Dommage pour ceux qui se sont acharnés à dresser HB sur un piédestal, leur note en pâtie forcément. Un peu d'honnêteté passe toujours mieux que des absurdités.

Précisons, enfin, que même si HB est un jeu amateur, nos critères de sélection sont stricts et qu'il est inutile d'espérer quelque chose avec une candidature à deux roubles (ou deux lignes, c'est la même chose).

Pour conclure sur la bêta-test, je rappelle que la notation des candidats se prolongera jusqu'à dimanche et

que la communication des noms des 15 heureux élus se fera dans la foulée.

Sur ce, amis Battleiens, soyez heureux ! (non je n'ai pas copié sur Demolition Man, nan mais oh !).

HB Weekly Update 30/10/08

Est-il fou où serait-ce les vacances qui justifient un weekly le jeudi ? Qu'importe, la populace désire plus que jamais des informations et nous nous devons de venir au secours de cette soif de connaissance afin de ne pas délaissier le petit internaute qui passe quotidiennement sur le forum pour avoir une bride d'infos en exclusivité. Que l'internaute accro se rassure, vous aurez de l'info, du scoop, du potin de l'exclu dans ce weekly !

Je sens en vous monter doucement la température, alors que vous vous empressiez de parcourir ces quelques lignes, voir même de sauter certains paragraphes pour accéder à l'essentiel (bande de vilains xD). Je blablate, mais commençons ! Comme vous le savez, 15 membres ont été sélectionnés afin de participer à la version Bêta d'Halo-Battle pour en chasser les vilains bugs qui pourraient hanter une de vos soirées en supprimant de manière illogique toute votre flotte pour exemple.

Soyez rassuré, 15 testeurs se sont dévoués afin de servir de cobaye pour la science....hum, mince je ne devais pas le dire maintenant... Je disais donc, 15 testeurs vont chasser nuit et jour la moindre erreur afin que la version publique soit beaucoup plus propre. Comme ce qui était convenu, ces 15 testeurs avaient en leur possession un carton d'invitation leur permettant de convier une personne de leur choix à cette version de test. J'ai bien reçu tous les noms, je vous posterai la liste bientôt, de toute façon il n'y a pas grand secret, je suppose que les concernés ont déjà été prévenus par la personne détentrice d'une invitation.

Venons-en au plus intéressant : le jeu. Où en sommes-nous actuellement ? Je me doute que certains doivent déjà se poser des questions sur le temps que nous prenons pour corriger le jeu, toutefois, comme nous l'avons dit, nous avons préféré utiliser cette pause là, en principe dédiée à la correction du script d'attaque, pour reconstruire certains éléments du jeu et surtout en rajouter. Les scripts ont ainsi été remaniés par les mimines de Nému qui affirme que cette version comportera moins de bugs que la précédente et je dois dire, que ce que nous avons pu apercevoir dans la alpha était relativement stable et opérationnel.

Dés le début de la bêta, vous aurez accès à tous ces systèmes (en principe opérationnels) : les flottes (attaque et transport), la colonisation de planètes, l'espionnage, le stationnement de flotte, vous aurez accès au nouvel arbre (gros plus de cette version, il comporte beaucoup plus d'éléments différents que le précédent et son fonctionnement est assez différent. A l'avoir déjà vu sur Excel, j'en ai déjà l'eau à la bouche et je suis certains que ça va donner un réel intérêt au jeu par rapport à ce qui se fait dans d'autres jeux en ligne qui restent trop basiques), alliances améliorées (je vais y revenir), liste d'amis, destinations rapides...

Après vous avoir balancé toutes ces infos à la pelle, je m'empresse de vous développer un peu tout ça. Tout d'abord en ce qui concerne le nouvel arbre des unités d'HB, nous pouvons dire qu'il contient énormément de nouveautés et ce dans tous les domaines. Nous retrouvons des domaines bien connus comme l'armement, l'industrie, l'ingénierie, la défense mais également désormais la politique. Bien entendu je ne vais pas tout vous dévoiler, mais le jeu prend une tournure s'approchant de plus en plus de la réalité et il est possible que de nouveaux éléments soient gérés.

Voici un petit screen, bien entendu j'ai caché pas mal d'éléments :

<http://fgeteam.free.fr/weekly/weekly.jpg>

J'en viens ensuite aux alliances ! Tout le monde se doutait que nous reforgeions l'arbre des technologies, nous l'avions dit, mais en ce qui concerne les alliances, nous n'avions quasiment rien dit. Je pense qu'une image suffira à expliquer une des petites nouveautés des alliances :

<http://fgeteam.free.fr/weekly/weekly2.jpg>

Vous remarquerez le nom et l'image de ma sublime alliance en passant xD. Pour tout ceux qui n'aurez pas remarqué, même avec le screen, les alliances possèdent désormais un système de banque/d'imposition lui

permettant de se constituer un petit butin. Et là je sens que beaucoup se demande « mais à quoi ça va servir ? Ils sont fous chez HachesBaies ! » Ceci est un point que je ne peux pas vous détailler, mais sachez que c'est en liaison avec une grosse amélioration des alliances ! Je vais vous guider quelque peu... Ce système de banque est en fait en liaison avec le fait que nous disions que les alliances allaient avoir une forme concrète, toutefois, personne n'a réellement trouvé en quoi ça consistait.

Désormais, les alliances auront donc une forme physique, et pourront s'installer quelque part, mais la grande question c'est où ? Ça vous le saurez peu de temps après le lancement de la bêta. En effet Némunaire m'a précisé que cette dernière amélioration des alliances sera très vite installée après le lancement de la bêta.

Comme nous vous l'avions annoncé, HB comportera également un système de bourse. Nous avons eu quelque soucis à créer des graphiques, ce pourquoi, le système ne sera pas présent dès l'ouverture de la bêta mais sera inséré pendant la période de test.

On notera également l'apparition d'un nouvel onglet opérationnel : gestion. Vous découvrirez par vous-même sa fonction dès l'ouverture de la bêta.

Voilà pour tout ce qui est amélioration pour la bêta.

En plus des finitions pour la bêta, nous commençons d'hors et déjà à travailler sur le futur d'halo-battle.

Dans nos projets nous travaillons actuellement sur un nouvel aspect graphique du jeu, sur un développement du commerce et des mercenaires et nous avons encore pleins de systèmes en suspens à élaborer. L'avenir est donc prometteur, et je dois vous avouer que certains systèmes prévus sont assez surprenants pour un jeu de la sorte, mais apporteront un gros plus au jeu. Chez Halo-Battle, nous avons un but qui est de faire en sorte que chaque jour et un jour nouveau sur HB.

Nous voulons faire en sorte qu'un jour vous développiez vos planètes, le lendemain vous preniez votre pied à raider en groupe sous différentes formes, qu'un autre jour vous marchandiez par le biais de systèmes qui arriveront assez rapidement.... Bref, vous l'aurez compris, nous ne voulons pas que le joueur s'enracine dans un train-train quotidien comme sur d'autres jeux et nous ne voulons pas qu'il y ait seulement 2 voies de développement possible (minier raideur) mais beaucoup plus !

Une petite image en bonus (vous verrez qu'il n'y a pas encore les images et les descriptions, mais c'est en cours de développement) :

<http://fgeteam.free.fr/weekly/weekly3.jpg>

Sur ce, je vais vous quitter sur ces quelques lignes, je pense avoir respecté ma promesse, ce Weekly était dense en informations, maintenant vous êtes sûrement encore plus impatient que jamais, testeurs, ça arrive très bientôt !

HB Weekly Update 12/11/08

A nouveau mois, nouvelle Weekly. Oui, car je viens de m'apercevoir qu'elles sont maintenant publiées environ chaque mois (deux pour le mois d'octobre, une pour septembre). La maintenant très célèbre Weekly deviendrait-elle mensuelle ? Que nenni, c'est juste qu'on s'en occupe quand on a du temps. Je voudrais d'ailleurs saluer Cynover avec toute l'humilité dont on peut faire preuve, pour l'écriture de la précédente Weekly avec un brio certain (jamais autant d'informations sur le jeu n'ont été révélées jusqu'à maintenant).

Bref, rentrons dans le vif du sujet après ce chapeau introductif ; pour cette fois-ci, une petite interview de quelques bêta-testeurs a été préparée, vite fait bien fait. Ce n'était pas moins de cinq personnes qui furent conviées à répondre à dix questions, notamment sur leurs premières expériences de cette bêta, leurs souhaits futurs, et j'en passe. S'il faut en tirer un rapide bilan, on arrive à la conclusion d'une bêta finalement très prometteuse, toujours selon nos bêta-testeurs. L'avenir confirmera-t-il leurs propos ? Écoutez ce qu'ils ont à dire justement...

Olah > Bonsoir à vous ! Pour commencer, je vous remercie d'être présent ce soir, histoire de sacrifier un peu de votre temps pour parler de vos premières impressions sur la bêta. On va d'ailleurs commencer par une petite présentation de vous-même en quelques lignes ?

p117 > Bien, alors, bonjour à tous ! Je suis p117, grand fan de Halo et tout le tralala. J'ai joué à Halo-Battle dès son ouverture, et ce jeu m'a plu tout de suite, ce qui m'a donné envie de participer à cette bêta-test.

ksilde > Ben moi c'est ksilde, un ami m'a fait découvrir Halo-Battle avant la fermeture et j'ai carrément accroché, donc si je peux aider à améliorer des trucs me voilà ^^

Mech > Mech, fan de halo aussi, naturellement. Je joue à Halo-Battle depuis sa sortie, mais ma première impression se résumait surtout à la recherche de l'option pour abandonner son compte. Comme quoi, la première impression n'est pas la bonne, surtout que maintenant, j'essaye d'aider le plus possible.

Pa2bol > Pa2bol, grand joueur de jeux qui ne sont toujours pas sortis ^^ . Ça fait deux ans qu'il soutient HB. Expert en fausse alerte de sortie de jeu, il réussit à tenir pour enfin participer à cette magnifique bêta.

Raimy > Je m'appelle Rémi ! J'ai 16 ans ! Je suis à la fois amical, tendre et plein de caractère, en effet je suis toujours prêt pour de nouvelles aventures ! Je suis bon en sécurité et c'est sûrement pour ça que le staff m'a engagé comme bêta testeur. Mais bon, parlons de moi maintenant. Je suis un grand fan de Halo et des oGame Like, et c'est avec grand plaisir que j'ai posté ma candidature. J'ai joué à la alpha qui m'a tout de suite intéressé et je me suis dit que HB avait besoin de moi pour améliorer l'interface et le gameplay de la version finale. Le staff m'a posé d'ailleurs la question : Mais qui es-tu ? Et bien moi je vous le dis, Rémi, c'est avant tout un homme, un homme parmi tant d'autres qui jouis d'une convivialité sans limites dans de tels jeux vidéoludiques et c'est pourquoi je serai prêt à dénicher le moindre bug dans les plus petits recoins (les plus petits vous dis-je) ! Je m'engagerai donc à joindre mes efforts pour un monde virtuel meilleur dans lequel Covenants et Humains vivront en paix (ou pas ;)). C'est enfin pour ça que j'ai juste envie de vous dire que votre empire grandira en fonction de la hauteur de votre ambition. Alors vive Halo ! vive Halo Battle ! Vive... Vive Bungie !

Olah > Eh bien, on peut dire que c'est plutôt complet comme présentation ! Maintenant que tout le monde s'est présenté, dites-moi ce qui vous a amené sur Halo-Battle, plus généralement, sa découverte, etc ?

Mech > Halo.fr

p117 > Eh bien pour ma part, j'ai connu Halo-Battle via Halo.fr, depuis le premier article parlant de vous.

Pa2bol > Je suis arrivé sur Halo-Battle il y a très longtemps. je m'y suis rendu grâce à un ami (oui car j'ai aussi des amis ^^)

Mech > p117, mon frère.

ksilde > C'est grâce à mon pote, jet9009, qui m'a fait connaître le jeu et comme je jouais à Halo 1, ça m'a intéressé.

Raymi > HB n'est pas simplement HB (d'abord parce que c'est Halo Battle hein ;)), c'est une communauté forte, liée, solidaire, dans laquelle on fait la guerre INTERSIDÉRALE, mais c'est aussi des Weekly dont on gardera tous de bons souvenirs en y repensant. Et je pense que ce n'est pas un pseudo-fanatisme quasi-sectaire (envers Halo) qui m'a amené à découvrir Halo Battle mais mon cœur (et Halo.fr ;))

Olah > Merci à Halo.fr en tout cas pour leur aide inestimable envers HB (depuis tout ce temps !). Enchaînons. Quand vous avez découvert HB pour la première fois, qu'est-ce que vous en avez pensé ? Et est-ce que votre vision a changé aujourd'hui ?

Pa2bol > Ma première vision, tout de suite je me suis dit : "au moins un jeu qui promet d'être différent d'Ogame, d'avoir un thème sympathique : Halo, et surtout c'est un jeu gratuit". Ma vision n'a pas changé depuis, autrement je serai parti ;p.

p117 > Comme je l'ai dit tout à l'heure, HB m'a plu tout de suite. Déjà parce qu'il est sur le thème de Halo, et en plus parce qu'il est très beau niveau design. Aujourd'hui, ma vision de HB n'a pas vraiment changée, à part les nouveaux systèmes mis en place par notre très cher codeur Némunaire et son équipe, qui, je pense, vont changer l'expérience de jeu.

Mech > Comme je l'ai dit plus haut, j'ai découvert HB grâce à Halo.fr qui y consacrait un article. Les premières secondes de jeu n'ont pas été très passionnantes ; il venait de sortir et les bug étaient encore légion, et je cherchais plus le moyen de supprimer mon compte que de jouer. Mais je ne l'ai pas fait, heureusement. Je suis revenu, j'ai pris mes marques, et je n'ai plus quitté ce jeu. J'ai ainsi quitté deux autres jeux (Ogame par exemple). Maintenant, je m'investis pleinement dans la réalisation de HB, qui est pour moi l'un des plus complets d'internet en réalisant les images, avec des désaccords parfois ^^ . Et, je ne suis pas près de le quitter.

ksilde > La première fois, franchement, j'ai accroché tout de suite (c'était la première fois que je jouais à ce type de jeux). Depuis, j'ai fais pas mal de jeux semblables mais qui me gonflent rapidement. Puis, avec les nouveaux systèmes, ça devient encore mieux !

Raimy > J'ai pensé tout d'abord que le projet ne verrait jamais le jour ; j'avais été prévenu que "acheuh bé" avait quelques petits problèmes. Je me suis dit... "encore un oGame Like avec un skin de Halo... Peut mieux faire". A la fermeture de l'Alpha, j'ai donc abandonné le forum comme beaucoup d'autres pour revenir lors de l'inscription de la Bêta. Sans spoiler, je peux vous dire que ma vision a changé ;D Tout d'abord parce que le gameplay n'est pas du tout le même qu'un simple oGame Like, mais aussi parce que le design a totalement changé, et enfin que le jeu est tout simplement beaucoup plus abouti. En effet, nous pouvons maintenant constater de magnifiques images, mais je ne vous en dis pas plus :p

Olah > On peut constater des joueurs repentis, c'est un bon point. Maintenant, quel(s) sentiment(s) vous avez éprouvé(s) à l'approche de la bêta-test actuelle ? Impatience ? Appréhension ?

Mech > L'impatience bien sur, le jeu me manqué et je souhaitais faire partie des chanceux qui auraient le bonheur de faire la chasse aux bugs.

p117 > A partir du moment où j'ai su que j'étais pris pour la bêta test, j'ai été très impatient, car j'avais hâte de retrouver ce jeu qui, j'avoue, m'avait bien manqué. Et j'avoue que je ne suis pas déçu, ce n'est pas le travail qui manque ;)

ksilde > J'étais assez impatient effectivement de retrouver HB qui m'a fait découvrir ce style de jeu, et qui m'a tant plu ^^

Pa2bol > Je me suis dit enfin ; on peut enfin les aider car toutes les vacances sans petites nouvelles, on aurait cru que HB avait coulé et NON ^^ . Donc je me suis dit autant les aider pour avancer plus vite pour que HB sorte plus rapidement. Et pis ça fait plaisir de se dire que l'on a été élu dans les testeurs même s'il y en avait pas 1000 xD. En tous les cas un seul mot pour décrire l'attente de la bêta : BUG ^^

Raimy > HB est un jeu en PHP, je sais très bien que comme tout jeu par navigateur, il est très long à coder... Pour le moment, en voyant les prochains scripts à sortir, j'ai beaucoup d'impatience mais aussi beaucoup d'appréhension, car je me demande ce que signifie la phrase : "Le jeu sort bientôt". Mais je ne doute bien sûr pas de l'efficacité des deux codeurs pour nous faire le plus rapidement un jeu béton ^^.

Olah > Est-ce que vous pouvez me dire quelle a été votre première impression en vous loguant sur la bêta. Ça peut se résumer en un mot, une comparaison... Bref, votre première pensée.

ksilde > Ma première impression a été : "redescend sur terre, tout n'a pas changé !" pour notre plus grand plaisir ^^

Raimy > J'm'en rappelle comme si c'était hier (rires) : "WHOUAAAAOU ! Ma planète est super belle, c'est un peu comme une grosse boule ! Faut que j'aïlle voir dans Bâtiment !! Whaou c'est où technologie ? C'quoi Bourse ? Hein Chantier terrestre ? Trop stylé on peut avoir un spartan !.." etc.

Pa2bol > Déjà premier BUG (rires), étant le premier essayant de se connecter, je n'y arrivais pas ^^ . Ring Ring, Nému t'a pas fini de coder : "Nému opère". Hop je me connecte et je me dis "espérons qu'il n'y ait que ce bug de connexion". Après hop hop, grande surprise : HB a carrément changé ^^

p117 > Eh bien, la première fois que je me suis logué, mon cœur s'est mis à battre, et, quand la page s'est ouverte... déception !! Eh oui, j'avais mal orthographié mon password, tellement l'émotion était à son comble ^^ Mais quand je me suis VRAIMENT logué, grand soulagement, tout est resté comme avant, comme je l'aimais :)

Mech > C'est plus ou moins la même chose, en particulier voir toutes les nouveautés de l'arbre technologique.

Pa2bol > d'un coté heureusement que HB a changé (rires).

Olah > On va rentrer dans le vif du sujet comme qui dirait. Quelles sont les toutes premières choses que vous avez faites une fois logué ? Vous avez retrouvé vos marques, exploré, regardé les nouveautés, ou tout ce qui a pu vous passer par la tête ?

p117 > Alors déjà, j'ai visité tous les onglets, pour prendre mes repères et repérer les nouveaux systèmes. Ensuite, je suis allé lancer une mine de métal et de cristal, puis je suis allé tester la messagerie avec Hitsugaya666 :) (Hein, Hitsounet ;))

Raimy > J'ai touché mon petit bout de chair entre mes jambes.

Pa2bol > Première chose, en étant logué : regarder un peu toutes les parties du jeu (EXPLORATION ^^) et toucher à tout. Et pis les nouveautés : La bourse, La gestion ... en espérant en attendre d'autres ^^ (surprises)

Mech > Voir l'arbre des technologies, bâtiments, unités, ... Et je ne suis pas déçu, il y a de quoi faire.

ksilde > La première chose que j'ai fais a été de lancer une construction et de l'annuler aussitôt, au moins vingt fois ^^ Ensuite j'ai exploré tout ce qu'il y avait, à explorer pour me consacrer au jeu et au test.

Olah > Vous avez tous rencontrés (ou plus ou moins) des bugs. Est-ce que vous avez une anecdote particulière à raconter, comme par exemple quelque chose qui vous a amusé ou consterné (ou n'importe quoi d'autre).

p117 > Alors déjà, l'onglet "FAQ" ne marchait pas ^^ Et le texte dans les simulations de combat sortait complètement du cadre du site !

Mech > J'ai trouvé la création d'unités gratuites ^^

Pa2bol > J'en ai découvert plusieurs. J'ai même trouvé des faux-bug (hein Olah !!) dans le genre pour pas créer d'alliance, on te déconnecte de la session ^^ (normal les alliances ne sont pas activées ;p)

Olah > Effectivement, je m'en suis rappelé après coup (rires).

Raimy > J'ai trouvé une faille avec laquelle j'ai failli upload une image de zizi sur la page d'accueil (hihihi, ce qui a fait rire ODST :D)

Pa2bol > Et au passage, vive le BUG de la BOURSE ! Ça c'était le TOP ^^

Mech > Et puis, "consterné", c'est pas le mot le plus approprié, on sait tous le boulot des codeurs et que les tests sont là pour ça. C'était plutôt de l'amusement de voir des erreurs et des effets non appropriés. Je me suis juste demandé ce que les testeurs de l'alpha avaient fait pour laisser passer autant de bugs ^^

Olah > On a en a trouvés pas mal pourtant.

Pa2bol > Mais pas assez ^^

p117 > En effet, on doit en être à 150 là je crois ? (rires)

Mech > Heureusement pour nous.

Olah > Next : vous avez tous découvert les nouveautés implantés et, en zone interne, celles qui vont venir très prochainement. Quelles impressions vous avez là-dessus ? Satisfait, excité ou vous vous attendiez à mieux ?

Raimy > J'attends de voir, mais je suis assez excité, le gameplay alors jouable est même plutôt bien réalisé. J'ai même envie de parler anglais et de dire : "Wait & See".

p117 > Satisfait de trouver des nouveautés très intéressantes (bourse, simu de combat, crédits...) mais un peu déçu de ne toujours pas pouvoir accéder aux chantiers spatiaux et terrestres. Je suis également très impatient de voir le nouveau système d'alliance ;)

ksilde > Au début, je me suis dit : "ils en font un peu trop je trouve", mais en exploitant ces systèmes je trouve ça pas mal et bien réfléchi, ce qui les différencie énormément d'Ogame ou autres.

Pa2bol > Le système boursier est une bonne idée même s'il est peu fiable (rires), une petite hausse à +6454846618% (!). Dans tous les cas, avec cela on s'enrichit. La population pour le moment je la vois pas, j'en ai pas.

Mech > C'est super captivant de voir jusqu'où HB va aller. J'espère juste qu'il restera jouable, ce qui est le cas pour le moment. Mais j'attends de voir un domaine : les vaisseaux (normal, voyez pas ça mal, mais j'y ai consacré du temps).

Pa2bol > En tout cas, j'ai hâte de voir à quoi ressemblent les alliances ?

Olah > Vous verrez ça en temps voulu, puisque ce sera très bientôt implanté.

Mech > Pour moi, c'est une page d'erreur, hein Olah ^^ Le pauvre, il va prendre pour longtemps avec ça.

Olah > Maintenant, c'est la minute rêverie ; qu'est-ce que vous aimeriez voir dans Halo-Battle ?

Mech > MES VAISSEaux AVEC LEURS NOMS !!! Non, je ne suis pas si égoïste que ça ; juste un gameplay jouable. Comme ça, je ne serais pas déçu.

Raimy > Des animations Flash pour les combats :p

ksilde > Un long bacon ! Non je plaisante ; j'aimerais bien voir des navires de guerre (je sais pas pourquoi).

Pa2bol > Je voudrais bien que l'on puisse détruire, et ensuite pouvoir prendre la planète de la Victime (rires). Avec un colonisateur adapté pour. Vous inquiétez pas, j'ai encore d'autres idées.

p117 > Franchement, j'aimerais bien trouver des Halos, pouvoir les coloniser, etc... et aussi un système automatique qui consiste à ce que les floods fassent un peu de dégâts en fonction du niveau du joueurs. Et il serait aussi pas mal d'avoir des héros (des persos qui ont des noms, et qui sont super forts).

Olah > C'est au programme, plus vite que vous pourriez penser. Bref, c'est à l'étude, mais j'en dis pas plus (rires).

Pa2bol > Olah veut nous faire baver (rires).

Olah > Et pour conclure, un dernier mot pour la fin ?

Mech > N'investissez pas dans la bourse Cyno, prenez Bloublou.

ksilde > Un dernier mot : merci à tous les membres du staff de nous offrir un excellent jeu !

Mech > Rejoignez la Fédération, vénérez-moi !

Pa2bol > Je voudrais avoir des Crédits ^^

p117 > Alors déjà merci à toute l'équipe de Halo-Battle de nous offrir un jeu pareil, et d'y consacrer une partie de leur temps pour qu'il soit jouable par nous autres joueurs !!

Mech > On vous aime !

Raimy > Shéwé big up à tout Montpellier, à Milan, à Rémi, à Amel, à Florian, à ANDéol, à Raphaël, à Fanny (qui va me frappe si elle le voit), à ma maman, à mon papa, à ma grand mère, à Simon.

Pa2bol > Moi je dis VIVE LA VFK !

p117 > Et vive le lycée Jean Monnet de Crépy en Valois !!! (puisque'on est parti dans les dédicaces).

Mech > Et vive le lycée La PROVIDENCE à Amiens qui recueille les plus fous des joueurs !

Olah > On avait dit un mot (rires). Bizarrement, vous êtes plus bavards aux dédicaces. En tout cas, je vous remercie encore de votre présence et de votre patience (ça a duré plus longtemps que prévu !). Pour ma part, clin d'oeil à tous les lecteurs et joueurs qui souffrent toujours de l'attente de HB. Tenez bon, ça vaut le coup.

HB Weekly Update 23/12/08

C'est la fin d'année

Eh oui, encore une année de passée ; c'est là qu'on se rend compte que le temps passe vite. Mine de rien, en mai prochain, on fête les trois ans d'existence de Halo-Battle. Pas du jeu (forcément), mais de la marque de fabrique. Je m'étonnerai toujours de l'extraordinaire capacité de Halo-Battle à avoir survécu autant de temps. D'ailleurs, le petit nom de HB, c'est Ken le Survivant. A ne pas confondre avec Kane, le type tyrannique de l'équipe de développement. Cependant, qu'on se le dise : 2009 va être un bon crû.

Zoom sur la Bêta

Ça fait maintenant un petit bout de temps que la Bêta est démarrée, et on poursuit sur notre lancée, à savoir l'éternelle chasse de bugs. On en parle certes peu (voir pratiquement pas), mais nos bêta-testeurs font un excellent boulot, à voir toutes les choses postées sur Mantis. Au moins, vous êtes assurés d'avoir un produit correct pour la sortie. La prochaine étape de tests portera sur les combats ; les mouvements de flottes, quant à elles, ont été "mises en ligne" récemment.

A cause des nouveautés apportées dans Halo-Battle, certains testeurs connaissent quelques mésaventures, ou font des découvertes intéressantes. Pourquoi la planète du pauvre Predator-117 a-t-elle disparue ? Heureusement (ou hélas, c'est selon), il ne s'agit pas d'une erreur du jeu, mais bien d'un nouveau facteur à prendre en compte lors du développement de ses colonies. Je suppose que vous aurez l'occasion de tester tout ça prochainement.

Le problème épineux actuellement, ce sont les images. Alors qu'autrefois, c'était plutôt facile d'en trouver (il n'en fallait que quelques-unes), le nouvel arbre technologique pose un sacré challenge. Pour éviter d'avoir trop de petites vignettes "pas d'images" à la sortie, nous faisons donc appel à vous : si vous avez des choses intéressantes made in Halo, n'hésitez pas à les poster.

Enfin, concluons sur une note moins positive : lors de la précédente réunion, nous avons dressé une liste de bêta-testeurs inactifs, c'est-à-dire ceux qui ne se sont pas connectés depuis fort longtemps sur Mantis (et ne faisant rien depuis longtemps), mais qui continuent gaiement de jouer à la bêta. Je les préviens d'ores et déjà qu'un mail leur sera envoyé prochainement, et sans activité de leur part, leur compte sera supprimé. Comme le dit le proverbe, on ne peut pas avoir le beurre, l'argent du beurre et le doux baiser de la crémillère.

Les résolutions du staff

Suite à certains problèmes sur le forum, l'équipe a pris de bonnes résolutions concernant le comportement des membres la composant, comme dit dans la news à ce sujet. Nous espérons ce faisant donner une image plus sérieuse et professionnelle.

Nous allons également lancer une campagne de recrutement bientôt, tenez-vous donc au courant. Ce recrutement portera sur de nouveaux modérateurs (il n'en reste hélas que deux), et d'un animateur forum pour créer, encadrer et structurer les délires en tout genre. Eh oui, désolé, ce ne sera plus moi l'initiateur de sombres conneries comme Bloublou. Vous aurez plus d'informations sur tout ça un autre jour.

C'est Noël !

Noël, c'est dans deux jours, mais n'espérez pas de surprise du genre "HB sous le sapin". Bien que nous travaillions tous très dur, bêta-testeurs et staff, sur le développement du jeu, ce n'est pas encore suffisant pour sortir Halo-Battle à cette date. Alors bien sûr, on irait plus vite si on avait notre propre petit studio de développement, mais ce n'est pas le cas (du moins pas encore... bwahaha).

Malgré tout, l'ensemble de l'équipe tient à vous souhaiter de joyeuses fêtes de fin d'année, et vous assure

que nous faisons de notre mieux pour l'ensemble de nos joueurs.

<http://img8.xooimage.com/files/c/d/1/no-l-94d3ac.jpg>

Les cadeaux de Halo-Battle

Pour nous faire pardonner de ne pas pouvoir mettre Halo-Battle sous le sapin, on va vous montrer deux trois petites choses sympatoches nous servant de support pour la création et le développement, ou juste pour le délire. Tout ceci était théoriquement "secret", mais allons bon : c'est Noël.

Ci-dessous, un concept-art des combats terrestres. Oui, on y réfléchit. Attention : ce ne sera sans doute pas comme ça dans le jeu. Concept-art veut tout dire : c'est un montage pour imaginer à quoi ça peut ressembler. Vous pouvez sentir l'influence de Total War ici d'ailleurs :

<http://img2.xooimage.com/files/c/4/d/combat-terrestres-94d44c.jpg>

Ici, une jaquette de Halo-Battle... Comment ça une jaquette ? HB va être vendu dans le commerce ? Eh bien non. Juste un truc issu de mon cerveau torturé.

<http://img10.xooimage.com/files/3/4/8/jaquette-94d4ba.jpg>

Et pour terminer, un truc tout droit issu de nos fichiers de développement... Une liste de succès, comme la Xbox, pour être précis. A l'heure actuelle, ce n'est pas encore certain que ce soit implanté. Mais vous devriez être honorés de voir cette chose tout droit issue de nos petits papiers, c'est un événement suffisamment unique pour être marqué sur le calendrier (je plaisante).

<http://img2.xooimage.com/files/9/b/b/succ-s-94d52a.jpg>

HB Weekly Update 02/02/09

Pour vous éviter un suspens effroyable, je vais vous dire d'entrée de jeu que la Weekly du mois ne comportera pas d'événement exceptionnel ni d'annonce fracassante. Si c'était donc ce que vous attendiez, vous allez être déçus ; au moins sommes-nous francs avec vous. Secondement, comme la Weekly est la première de l'année 2009, bonne année à tous, bien qu'il y ait un petit mois de retard.

Halo-Battle passe en gold

Non évidemment, je déconne ; HB est toujours en bêta-test à l'heure actuelle et nous avons entamé le dernier virage (si si, je ne mens pas) dans cette bêta qui dure depuis maintenant quelques mois. Il reste à ce jour la mise au point et le test des attaques et des alliances, y compris quelques petites brouilles de réglages qui ne nous satisfaisaient pas. Quelque part, nous sommes effectivement perfectionnistes, mais la version qui a été rendue publique était si désagréable à jouer que nous nous refusons à livrer un produit décousu une nouvelle fois. Et pour ceux qui trouveraient la bêta-test drôlement longue, dites-vous bien que la durée de test d'un jeu est à peu près équivalente à la nôtre, et qui plus est, nous ne sommes pas des professionnels.

Pour en rassurer d'autres, Halo-Battle sortira bel et bien avant cet été (à moins qu'il y ait une guerre atomique, mais ça arrive très rarement). Comme dit précédemment, il nous reste à mettre au point, coder et tester les attaques et le nouveau système d'alliances, ce qui ne va heureusement pas prendre une éternité. Certains nouveaux systèmes sont en cours d'élaboration, mais n'apparaîtront que dans les versions futures, c'est-à-dire après la sortie du jeu. Il est vrai que nous avons de bonnes idées en tête, mais nous préférons livrer une version "basique" (bien que nettement moins basique que celle d'avant), plutôt que de prendre encore plus de temps à rajouter et tester des fonctionnalités nouvelles.

Nous espérons néanmoins que vous prendrez plaisir à découvrir et tester les nouvelles fonctions qui arriveront en même temps que le jeu, et ne nous avançons pas trop en disant que cela changera quelques petites manières dans votre approche des mécaniques de ce genre de jeu en ligne.

A la conquête du monde

Nous vous l'avions annoncé lors de l'annonce de recrutement des traducteurs, Halo-Battle va passer en anglais.

Nous avons toujours souhaité traduire le jeu, depuis un bon bout de temps déjà. D'une part car l'anglais touche la plus grande partie des joueurs de Halo, d'autre part car Halo-Battle sera beaucoup plus accessible pour l'international et les non-francophones. A l'heure actuelle, le forum et le site sont en cours de mise en place, par les soins de Kane, Phantom et Otaku notamment. Nous tenons à remercier au passage chaleureusement Odric, qui une fois de plus a fait preuve de bonté et gentillesse en nous achetant le nom de domaine anglophone.

Pour rassurer les plus perplexes, le fait de traduire Halo-Battle n'aura aucun impact sur le développement du jeu. Némunaire finissant son travail, et l'équipe de développement ayant mit en attente ses idées futures à implanter, nous avons tout le loisir de traduire tous les textes du jeu. Il n'y a donc aucune perte de temps, mais beaucoup à gagner ailleurs.

J'ai mal au gnou

Sous ce titre abracadabrant que seuls quelques élus pourront comprendre la signification, se cache une missive lapidaire concernant les nouveaux modérateurs. L'équipe adresse ses félicitations à Mech, p177 et Girdvista pour leur titularisation en tant que modérateurs. Ils ne seront certes pas de trop et se révèlent déjà efficaces dans l'exercice de leurs fonctions.

Soyez donc sages, car ils veillent au grain, et n'hésiteront pas à se servir du banhammer s'il le faut.

HB Weekly Update 24/03/09

HB still alive

Nous sommes au mois de mars, Halo Wars est sorti et peut-être que certains remarqueront avec justesse que Halo-Battle, par contre, ne l'est pas. Bien que HB soit discret et le forum déserté, nous n'en continuons pas moins de travailler sur le jeu, aussi bien dans la forme que sur le fond. Et, pour couper court à toute attente, si vous mourrez d'envie d'avoir une date ou une annonce fracassante, je regrette mais ce n'est pas pour aujourd'hui. Par contre, si vous désirez avoir quelques informations sur le fonctionnement de l'arbre technologique, la Weekly devrait fortement vous intéresser.

Halo-Baba et les quarante technologies

En réalité, il y a bien plus de technologies dans le jeu (une centaine ? Je ne sais plus le décompte exact). Comme vous le savez peut-être (ou non, surtout si vous passez occasionnellement), un fichier PDF de l'arbre technologique du jeu a été mis en ligne il y a quelques jours, vous permettant d'avoir un aperçu quant aux riches possibilités du jeu. Bien que ceci ait pu vous donner une petite idée de ce qui allait vous attendre, il faut avouer qu'un arbre technologique sans explications à côté demeure bien mystérieux. Il est donc temps de faire lumière sur quelques points.

Lorsque nous avons commencé l'élaboration du nouvel arbre en juillet dernier, notre volonté de base était de briser les codes du genre ; par là, j'entends les moyens d'obtentions habituels des technologies dans les jeux par navigateur. Briser les codes du genre, et aménager un arbre qui puisse creuser des différences notables entre les deux races jouables : tels étaient nos deux maîtres-mots.

Après quelques séances de brainstorming, les plus gamers d'entre vous auront très vite remarqué que l'arbre technologique s'inspire largement de Sins of a Solar Empire (et ils ont vu juste). Le squelette de l'arbre s'articule selon l'idée suivante : une technologie découverte, et la ou les suivantes deviennent disponibles, à moins qu'un pré requis de niveau ou de technologie ne soit nécessaire. Jusque là, pas de surprise : c'est classique.

Là où intervient la nouveauté, c'est la limitation en niveaux des technologies développables, qui a été fixée à trois. Pour faire un exemple concret, la technologie Humaine "Immigration coloniale" augmente de 5% la population qui arrive sur les colonies. Au niveau 3, donc maximum, c'est 15% de population supplémentaire qui est "produite" en plus. Certaines technologies sont "uniques" : elles ne peuvent être développées qu'une seule fois. C'est le cas de l'obtention des vaisseaux ou des défenses par exemple.

Cette limitation de niveau nous a paru nécessaire, aussi bien pour démarquer Halo-Battle de la concurrence, mais vu le nombre de technologies développables, il aurait été inconcevable de rendre toutes ces technologies upgradables à l'infini. Vous devez vous douter que le nouvel arbre allonge de façon drastique la durée de vie du jeu, et vous n'êtes pas prêt de sitôt à vous balader avec des porte-vaisseaux dans l'espace étoilé. Il faut également savoir que ce genre d'arbre technologique vous oblige à faire des choix, pour vous forger "votre" style de jeu. En tant que "mineur", est-ce plus intéressant de développer le "Contre-espionnage", qui va vous permettre de brouiller les rapports de votre assaillant, ou de mettre vos maigres économies dans la technologie "I.A.", qui va vous permettre de mettre des bâtiments en plus dans votre file d'attente ? Votre sens tactique sera mis à l'épreuve, et vous allez courir droit dans le mur si vous cherchez à tout développer en une première fois.

Cette nouvelle possibilité de forger son style de jeu est clairement accentuée avec le choix de la race en début de partie. Si autrefois Humains et Covenants étaient sur un même pied d'égalité, l'arbre technologique actuel creuse définitivement des différences fondamentales. Pour donner une idée générale, retenez que les Humains sont d'excellents défenseurs, et les Covenants d'excellents attaquants.

Forcément, il a fallu aménager l'arbre technologique pour "creuser" ces différences. Prenons au hasard une

technologie Humaine, "Synthétiseur automatique d'hydrogène". Le rendement de l'usine en question est augmenté de 10% par niveau développé. L'équivalent Covenant (si on peut parler ainsi) s'intitule "Esclavagisme", et vous permet de sacrifier des colons pour construire plus rapidement un bâtiment. Si on retrouve des similitudes entre les deux races, beaucoup de technologies ont des effets propres à ces dernières.

Naturellement, nous nous attendons à quelques problèmes d'équilibrage du gameplay, qui sera de toute manière affiné petit à petit. Mais l'essentiel est là. Et pour conclure sur une dernière petite information (malgré tout d'importance) sachez que les technologies demanderont désormais du temps et de l'argent, le système de recherches avec des ressources nous ayant paru totalement désuet et illogique. Préparez-vous à développer vos laboratoires et à vous bâtir une économie en béton pour ne pas passer des siècles à développer les technologies les plus chères.

Un mot sur les alliances

Némunaire devait vous en parler, mais occupé qu'il est à coder, je vais glisser quelques mots sur le futur système d'alliance (promis, on vous en dira plus la prochaine fois).

D'entrée de jeu, éclipsons les quelques interrogations qui pouvaient encore planer, émises par quelques membres sur le forum : oui, les alliances resteront non-mixtes. Mais vous pourrez créer une "wing" qui pourra être d'une autre race, ce qui résous partiellement le problème... problème qui n'en est pas vraiment un non plus, puisqu'il s'agit d'un choix délibéré de gameplay.

Le nouveau système d'alliance repose sur un principe fondateur, consistant à leur donner une profondeur "matérielle". Les alliances ne sont donc plus des entités "immatérielles" dans le jeu ; d'ordinaire, elles se résument à une page de présentation, où l'on peut postuler ou gérer ses membres. Dorénavant, les alliances disposeront d'un siège ingame (un astéroïde), et des bâtiments spéciaux d'alliance pourront être construits dans l'objectif d'en renforcer la puissance. Ajoutez à cela une fonction de création d'une "wing" à partir de l'alliance principale, une banque de ressources, et vous aurez un rapide aperçu des nouvelles fonctionnalités qui vous attendent pour votre équipe.

Vous devez vous en douter, ces quelques innovations auront une incidence directe sur les possibilités de jeu. Pour couper court à toute supposition, oui, les sièges d'alliance pourront être attaqués... Ce qui veut dire que l'existence de votre alliance dans le jeu peut être menacée, bien qu'elle puisse continuer à exister sereinement "à côté".

Apportez votre pierre à l'édifice

Mettant fin à notre goût du secret en publiant en avant-première l'arbre des technologies, cette décision n'a pas été sans conséquences puisque vous pouvez maintenant nous aider à étoffer notre banque d'images des technologies. Nous tenons d'ailleurs à remercier tous les participants qui donnent de leur temps pour nous proposer des images. Merci à vous tous !

Et si je viens à parler des images, c'est parce que nous recherchons toujours des illustrations, la liste étant incomplète. Si vous pensez avoir des images de style "Halo" susceptibles de convenir, n'hésitez pas à les poster sur le forum. N'oubliez pas de regarder la liste des images déjà validées pour éviter de proposer une illustration de technologie déjà présente dans notre banque d'images (ça fait beaucoup d'images tout ça).

L'assemblomètre

Cynover devait s'en charger il y a longtemps, mais peut-être a-t-il oublié de publier le topic d'avancement de Halo-Battle. Je vais donc procéder à quelques menues indications dans la Weekly :

- Le système d'alliance est en cours de codage.

- Le système d'attaque va être codé prochainement.
- Les technologies Covenantes doivent être codées prochainement également.
- Les descriptions Covenantes sont terminées à 90%.
- Les descriptions Humaines sont terminées à 15%.

<http://img3.xooimage.com/files/6/b/2/1652345-ca50e6.jpg>

HB Monthly Update 17/04/09

"En avril, ne te découvre pas d'un fil", dit un certain proverbe. Ce ne sera pourtant pas le cas de Halo-Battle, puisque au travers de cette Monthly Update, vous allez apprendre beaucoup de choses quant au nouveau système d'alliance et au système d'attaque tout neuf. Remarquez au passage le changement de nom de la Weekly, qui s'intitule dorénavant HB Monthly Update. Comme l'avait si bien remarqué motfcu (gloire à lui), la Weekly portait très mal son nom puisque publiée une fois par mois environ. Le tir est maintenant corrigé.

Touche pas à mon astéroïde toi

Dans la précédente Weekly, nous vous avons promis que nous vous parlerions davantage du nouveau système d'alliance. Régalez-vous, vous allez en avoir pour votre argent.

La nouvelle gestion des alliances pose ce principe fondateur de base : les alliances ne sont plus des entités "virtuelles", mais représentées dans le jeu. Désormais, chaque alliance se voit adjoindre un astéroïde, un peu comme dans Halo avec les bases rebelles Humaines. Dans les-dits astéroïdes, différents bâtiments sont constructibles et permettent de bénéficier de bonus.

L'astéroïde en lui-même est commun, c'est-à-dire qu'il s'agit d'une sorte de colonie unique où tous les membres de l'alliance en question peuvent interagir. Pour faire plus simple, c'est comme si plusieurs joueurs se partageaient la même colonie. Bien évidemment, un système de grades permet de moduler les accès de chacun ; le petit nouveau n'aura pas autant de possibilités d'interactions que le vieux général rabougri qui se traîne dans votre groupe depuis plusieurs mois.

L'autre grande nouveauté réside dans la flotte d'alliance. Cette flotte commune et propre à l'alliance est constituée, soit par don de vaisseaux des membres, soit par création à l'aide des bâtiments d'alliance. Rien ne vous empêchera, par exemple, de lever des impôts et d'utiliser vos maigres crédits amassés dans la banque d'alliance pour financer la construction d'une nouvelle flotte de guerre. La flotte en elle-même ne peut être contrôlée que par les personnes qui disposent du grade (donc des accès) adéquat au sein de l'astéroïde. Elle ne pourra attaquer que les autres astéroïdes d'alliance, ou être divisée entre les membres pour des attaques "standard" envers d'autres joueurs.

Ce qui nous amène aux guerres entre alliances. Les guerres ne seront désormais plus déclarées sur forum, mais à l'intérieur même du jeu. Une guerre ne peut avoir lieu entre deux alliances que si la différence de points entre les deux dépasse les 60% (et ce, pour éviter qu'une alliance à la puissance monstrueuse ne puisse dévaster une alliance à peine née dans le jeu). L'astéroïde d'alliance lui-même peut être détruit : si une flotte adverse dévaste votre base, c'est tous vos bâtiments, flottes et ressources d'alliance qui partiront en fumée. Autant dire que l'astéroïde d'alliance deviendra vite votre priorité immédiate en cas de conflit. Notez que l'astéroïde ne peut être attaqué qu'en cas de guerre ouvertement déclarée.

En espérant que cette petite présentation ait attisé votre curiosité, vous allez devoir attendre la sortie du manuel du jeu pour en apprendre davantage et maîtriser toutes les subtilités requises par ce nouveau système de gestion.

Légionnaires, en formation de la tortue !

L'ancien système d'attaque entre flottes a été revu depuis zéro (en fait, il a été abandonné tout court). Non seulement il était trop gourmand en ressources, mais les "tactiques" possibles étaient... inutiles.

Fort de ce constat, nous avons repris notre copie au cours d'une petite séance de brainstorming, et les mécaniques actuelles qui ont été mises au point nous satisfaisons beaucoup plus. L'ancien système de phases a été gardé, ce qui veut dire que les combats sont toujours divisés en tours, et que vous aurez un certain laps de temps pour décider quoi faire en fonction de la situation. Les batailles ne se déroulent donc pas en une fraction de seconde. Elles seront parfois longues, parfois éprouvantes, ce qui va sans doute

demander une nouvelle approche dans ce domaine.

Les nouveautés dans le domaine résident dans la constitution de groupes, et du choix d'un grand nombre de tactiques (certaines étant débloquentables avec la découverte de la technologie appropriée).

Après avoir choisi votre flotte, défini votre mission, vous devrez donc distribuer vos vaisseaux dans plusieurs groupes. Là encore, tout se fait en quelques clics de souris. Une fois vos vaisseaux répartis, vous n'aurez plus qu'à leur assigner une tactique et le tour est joué, si l'on peut dire. Une fois le premier tour de l'affrontement passé, vous aurez tout le loisir de changer de tactique ou faire replier vos vaisseaux, si par exemple vous êtes tombé sur un morceau bien plus fort que vous.

Les tactiques en elles-mêmes couvrent des champs très larges, comme par exemple "le groupe 1 passe son tour, mais les dégâts infligés au prochain seront multipliés par deux". Cependant, les dites tactiques sont encore à paramétrer, je ne m'étendrai donc pas davantage sur le sujet.

Vous aurez tôt fait de remarquer que notre volonté, ici, était de donner une réelle profondeur stratégique aux batailles, de ne plus décider de l'issue d'un combat par le nombre ou par le simple hasard. Quitte à vous faire passer un peu plus de temps devant votre écran... Bien que tout puisse être réglé automatiquement, sans vous (soyez rassurés sur ce point).

Il y a un crâne dans ma botte

Petit point maintenant concernant les crânes de Pâques. Pour la petite histoire, nous aimons le 1er avril au sein de l'équipe et nous n'avons pas dérogé à la règle de l'organisation de petites "festivités" pour ce jour béni, et ce, depuis trois ans. Pour l'année 2009, 1er avril et Pâques ont été fusionnés, et ce n'étaient pas moins de 16 "crânes de Pâques" qu'il fallait trouver, cachés à travers tout le forum.

Le contenu de ces crânes (très voyant) pouvait porter sur tout et n'importe quoi, et certains s'autorisaient même quelques spoilers sur le futur Halo-Battle. Comme nous sommes gentils et aimables, nous allons vous donner quelques tuyaux sur certains crânes :

- Le Grimoire : Il s'agit tout bêtement d'un screenshot du futur manuel du jeu. Ici, en l'occurrence, vous avez la page relative à l'histoire de Halo-Battle.
- Le Démon : Sensé être le crâne absolu, il a été découvert assez vite (dommage pour nous). Pour ceux qui s'interrogeraient, le monsieur sur cette belle peinture à l'huile est Kane.
- Carte stellaire : Spoiler sur un projet futur (mais qu'est-ce que c'est ?).
- Le Prototype : Voici à quoi "pourront" ressembler les combats terrestres.

Pour clarifier une bonne fois pour toute la chose, non, il n'y a rien à gagner en ayant découvert les crânes (ce n'était pas un concours). En tout cas, merci à toutes les personnes ayant pris de leur temps pour chercher et trouver nos bizarreries.

Trois ans... Trois longues années

En mai, "fait ce qu'il te plaît" dit le proverbe, mais surtout... fête les trois ans de Halo-Battle ! Le projet va en effet souffler ses bougies d'ici peu. Trois ans de développement, de rebondissements et de suspens digne des plus grands films d'actions.

Il s'en est passé des choses, en trois ans. L'équipe a gagné en maturité et en expérience, le jeu a été moult fois refondu, nous avons lutté bien des fois pour ne pas faire chavirer le navire. Et nous sommes toujours là. Je crois qu'on peut s'estimer heureux, car rares sont ce genre de projets amateurs qui ne s'égarent pas en chemin (surtout face au nombre de problèmes qu'on a connu). La motivation a toujours été là. Bien entendu, il y a eu des hauts et des bas, des moments noirs. Mais Halo-Battle nous tient toujours à coeur et nous n'allons certainement pas arrêter maintenant ; ce serait comme s'écrouler à un petit mètre de la ligne

d'arrivée d'une course.

Pour les trois ans de Halo-Battle, je vais donc rendre hommage à l'équipe, parce que tous nos gars sont des types dévoués, actifs et surtout doués dans leur domaine, qui n'ont qu'un seul but en tête : vous permettre de jouer à un jeu à la mesure de l'univers de Halo.

Je vais commencer par Némunaire, un nom que vous avez certainement commencé à glorifier en lui élevant un petit piédestal dans le placard de votre chambre. Oui, Némunaire est certainement la meilleure chose qui soit arrivée à Halo-Battle. Croyez-moi quand je vous dis que ce type est talentueux, et qu'on ne l'échangerait pas contre tout l'or du monde. Pour terminer au mieux HB, il en vient à sacrifier des nuits et des week-ends (oui oui), et c'est dans ce genre de situation qu'on se rend compte de toute la masse de travail que ça peut prendre.

Merci à Odst d'avoir imaginé un "Halogame", tout jeune qu'il était à jouer à un certain jeu commençant par "O". Sans lui, on ne serait pas là, ici et maintenant, c'est une certitude.

Aaah, ce brave Cynover. Un autre pilier massif de l'équipe que voilà, ce type est la gentillesse incarnée. Toujours à l'écoute de tout le monde, on peut dire que c'est l'administrateur modèle. Heureusement qu'il est là pour tempérer tout le monde, sinon HB serait à feu et à sang à l'heure actuelle.

Kane est aussi démoniaque que son homologue virtuel dans Command and Conquer. Parfois vil et sans gêne, je vous l'accorde, ce mec gagne à être connu malgré ses vilains défauts. Toujours plein de ressources et d'idées, c'est mon partenaire préféré lors des séances de brainstorming. Souhaitons-lui un bon rétablissement (oui, le pauvre est en dépression).

Merci à Luis, le Mexicain bouffeur de tacos, de contribuer à la bonne humeur de l'équipe, bien qu'il se fasse rare en ce moment. Entre son cœur défaillant et son énergie "100.000 volts", un miracle qu'il soit encore vivant.

Merci aux modérateurs, qui font un travail ingrat, et qui nous conseillent judicieusement au jour le jour. Ils sont toujours là pour nous donner leur avis (et dieu sait que c'est important) ou pour s'enfoncer avec nous dans des délires d'un soir.

Un autre grand merci aux personnages de l'ombre, les gens dont personne n'entend parler mais qui ont contribué (ou qui contribuent encore) à la réussite de HB. Citons Phantom, qui assiste Némunaire dans le codage et qui s'occupe de projets top-secrets, best chief trop occupé dans sa prépa game-design pour venir nous dire bonjour (le vilain), rok qui est parti vers d'autres cieux voilà bien longtemps, ou encore Hynapsy, qui a fait de même.

Merci aux bêta-testeurs, qui ont fait un travail remarquable dans la "traque aux bugs", et qui nous épaulent efficacement dans la réalisation de petits "à côté".

Et enfin, tout simplement merci à vous. HB sans sa communauté, ce n'est pas envisageable, puisqu'il n'y a dès lors plus de HB. Merci pour votre fidèle soutien depuis trois ans (c'est pas rien je pense). Soyez assurés que l'on fait de notre mieux... Et vous n'avez pas fini d'entendre parler de nous.

<http://img4.xooimage.com/files/7/4/3/cool-d8f4df.jpg>

Anomaly Monthly Update 15/05/09

A nouveau mois, nouvelle Monthly et, tel un Pokémon, évolue encore et s'adapte à l'air du temps. La fois dernière, la Weekly fut rebaptisée Monthly, tout simplement à cause de sa date de parution désormais mensuelle. Et à partir d'aujourd'hui, elle ne s'appellera plus "HB Monthly Update" mais "Anomaly Monthly Update". D'ailleurs, c'est la dernière fois qu'elle va paraître sur ce forum. N'ayez crainte, inutile de sortir la corde ou tout autre objet pour mettre fin à votre vie ; vous comprendrez le pourquoi du comment d'ici quelques instants.

Vous avez dit bizarre ?

Voilà un peu près un an que nous songions à créer une association de toutes pièces (voir plus encore, ça fait vraiment un bout de temps qu'on y pense). Évidemment, vous devez vous douter que notre objectif n'était pas de créer une association pour faire joli, ni nous prendre pour des pros du développement vidéoludique. A la base, cette association était tout simplement... nécessaire, ne serait-ce que pour gérer l'argent destiné au maintien des serveurs (car oui, on ne plaisante pas avec ce genre de revenus).

Le temps a fait son œuvre. On a retourné la question dans tous les sens. On a également gagné en maturité et en "ouverture". Et puis, finalement, il faut bien se décider un jour et se lancer, comme dans "bien, maintenant, on prend notre courage à deux mains et on y va".

Peu à peu est apparue l'idée "créer une association, c'est bien. Mais on pourrait faire mieux", ou encore : "Et si on devait un jour fermer HB pour problèmes de copyright ? Tout ça pour rien ? Non, ce n'est pas possible". Alors, comme on est des fous, on a tout simplement décidé de se lancer dans la création d'un petit studio. D'ailleurs, folle, notre équipe l'a toujours un peu été.

Je pense qu'à ce point précis de cette Monthly, je peux vous annoncer la naissance d'Anomaly Concepts. Voilà, c'est (presque) officiel. Alors d'accord, on ne paye pas de mine (voir même, on est complètement minables) à côté de grands studios comme Motion Twin ou GameForge, mais il faut se dire que là n'est pas l'essentiel : nous essayons juste de sauver notre travail (on est jamais à l'abri du couperet Microsoft) et de nous projeter intelligemment dans l'avenir. Et puis, on compte bien faire concurrence à Bungie dans leur conquête du monde.

Pour la petite histoire, le nom d'Anomaly Concepts a été trouvé après mille et une séance de brainstorming (vous pouvez pas savoir comment c'est difficile de trouver un nom adéquat, pas trop idiot, pas trop sérieux, et qui n'existe déjà pas). L'idée était de trouver un nom qui nous correspondait : nous ne voulons pas nous prendre trop au sérieux, et nous voulions nous rappeler notre développement "chaotique" de Halo-Battle (afin de ne plus jamais refaire les mêmes erreurs, par exemple).

Tu peux rester, pas de problèmes. On va manger des chips.

Pour la petite info, un petit site est en cours d'élaboration pour nous présenter. Rien d'extraordinaire évidemment, mais il faut montrer qu'on existe, au moins. Lorsqu'il sera terminé et en ligne, vous aurez tout le loisir de lire les quelques pages qui le compose.

D'ailleurs, voici notre petit logo à nous (ça aussi, très très difficile de trouver un logo) :

http://img7.xooimage.com/files/7/9/9/anomaly_v3-ea4e9b.png

Merci à Otaku de s'être décarcassé la cervelle pour nous trouver ça.

To infinity... And beyond !

Pour ceux qui se poseraient la question, il est aujourd'hui quasiment certain que nous enchaînions sur un

autre projet après Halo-Battle (cette fois-ci, 100% nous).

Mais nous ne sommes pas idiots, et nous n'avons pas l'intention de prendre la grosse tête non plus. Nous allons prendre notre temps pour peaufiner Halo-Battle (enfin, pas trop quand même), le (re)sortir, nous reposer quelques jours, puis ajouter de nouvelles fonctionnalités (tels que les combats terrestres ou les Halos). Seulement après, nous pourrons nous consacrer à autre chose. Il faut savoir faire les choses dans l'ordre, comme dit le célèbre proverbe.

Cela dit, nous avons quelques bonnes idées futures à exploiter. Et s'il y a bien une chose que nous voulons faire, c'est créer des jeux qui sortent des sentiers battus.

Et ce pauvre Halo-Battle dans tout ça ?

Il se porte à merveille. Les descriptions viennent d'être terminées à 100% (ce qui représente une trentaine de pages), les vaisseaux vont être "équilibrés" d'ici quelques jours, les derniers systèmes d'alliance sont en passe d'être codés.

Halo-Battle placé sous le signe estival ? Peut-être bien. Vous ne pouvez pas savoir à quel point nous sommes excités et enthousiastes. Quand notre petit gars sera sur les rails, ce sera vraiment un grand soulagement pour nous.

Notez que vous pourrez prendre connaissance des petits systèmes croustillants du jeu dans les carnets de développement. La Monthly étant dorénavant beaucoup plus générale. D'ailleurs, à venir prochainement : le fameux système d'attaque repensé. Prenez votre mal en patience et faites chauffer l'Art de la Guerre de Sun Tzu.

Adieu, Monthly Update

Comme dit en début de news, c'est la dernière fois que la Monthly est postée sur le forum de Halo-Battle. Elle ne va non pas disparaître, mais déménager sur le futur site d'Anomaly Concepts. Non non, elle ne peut vraiment pas disparaître. J'adore faire des update, et c'est notre marque de fabrique d'être proches des joueurs.

La Weekly/Monthly Update, c'est...

- Plus d'un an et demi de news en continue.
- 34 Weekly, "numéros spéciaux" compris.
- 68 pages si on compile toutes les Weekly.
- 1110 paragraphes.
- 39 424 mots.
- Et 231 681 caractères.
- Et surtout, beaucoup de plaisir à les écrire.

Adieu Weekly Halo-Battlienne, bonjour Monthly Anomale !

Et pour les fous, ou ceux qui n'ont strictement rien à faire, voici une compilation de toutes les Weekly en format PDF. Le genre de bouquin qu'on lit à ses petits-enfants au coin du feu, lorsque cinq mètres de neige nous empêche de sortir de chez-soi.

http://img9.xooimage.com/files/f/1/8/halomaly_what-ea60e4.jpg

Merci à tous ceux qui ont contribué à la Weekly :

- Kane.
- Luis.
- Cynover.
- Odst et ses apparitions éclaires.
- Et Némunaire bien entendu.

Merci à Slaanor et Rok pour « l'interview staff ».

Merci aux bêta-testeurs pour le temps consacré à l'interview sur la bêta (forcément).

Repose en paix, Weekly HB.