

Vous pouvez aussi rejoindre l'équipe tbt sur irc:
serveur irc.freenode.net canal #tbt

Et vous inscrire à la mailing-list pour avoir des nouvelles:

<http://www.towbowltactics.com/index.php?2006/01/16/18-les-mailling-listes>

Ou passer sur le forum pour faire des remarques, donner votre avis:

<http://www.towbowltactics.com/forum/>

Le site de l'association Nekeme Prod. ayant pour but de promouvoir le Libre par le biais de jeux.

<http://www.nekeme.net/index.php/Accueil>

Un grand merci à
tous



Illustration de Christophe

BLOOD BOWL

C'est un jeu de plateau qui se joue avec des figurines, édité pour la première fois en 1986 (et oui, déjà 20 ans) par Games Workshop. Un jeu pas comme les autres. Un jeu où



TOWBOWL TACTICS

deux équipes s'affrontent pour marquer des touchdowns avec leurs mains, leurs pieds ou leurs casques. Un sport violent où adresse et ruse côtoient force et sauvagerie. Un jeu qui a évolué au cours du temps avec une extension célèbre « zone mortelle » qui donnait la possibilité au coach de faire appel à de nombreux coups bas (empoisonnement, corruption ...)

Plus tard on est revenu, avec la version 4 des règles, à un jeu plus équilibré qui laissait sa chance aux équipes aussi agiles que fragiles.

Après un long silence et l'abandon officieux du jeu par l'éditeur, Jervis Johnson et la communauté internationale réunie autour de Blood Bowl ont écrit la toute dernière version des règles; le LRB 5.0

TOW BOWL TACTICS

En 2001, Pascal Bourut (Toweld), pour tuer le temps, commença à porter le jeu sur ordinateur. Très vite, il s'aperçu que l'attente était grande du côté des joueurs de Blood Bowl. Nombre d'entre eux n'avaient pas les moyens matériels de se réunir avec des amis pour une partie. Le 30 novembre 2001, il passa la première annonce sur linux french. 300 téléchargements le surlendemain de la sortie de la version de test, 1000 de plus le jour suivant. Les versions se succédèrent durant l'année 2002 et une communauté se créa pour apporter son aide au projet.

Le premier février 2003, la version 0.5 sortait. Elle permettait de jouer sur l'ordinateur en chaise tournante et supportait la plupart des règles du jeu original. Mais le code, produit essentiellement par un seul homme, n'était guère lisible. Il fut donc décidé de le refondre pour y incorporer, par la suite, le support du réseau et de l'IA. Une longue agonie commençait. Un bref sursaut en 2004 et de nouveau un long silence jusqu'en novembre 2005.

TOWBOWL TACTICS

A cette époque, Mathieu s'ennuyait profondément. Il avait suivi de près l'évolution de tbt, participé aux tests et essayé à plusieurs reprises de réveiller le projet. Sans succès. Pourtant, il sentait bien que cette grandiose entreprise devait aboutir, ne serait-ce que pour couper court à la malédiction qui pesait sur les tentatives de ce genre (actuellement, il y eut au moins 3 autres projets avortés à travers le globe). Bonne conjonction planétaire ou signe du destin, on ne saura jamais. Mais, ce qui est sûr, c'est qu'avec l'appui de pascal, il décida dans un dernier espoir, de relancer la machine. Le miracle se produisit. Pascal n'avait plus de temps à consacrer au programme, Mathieu ne connaissait rien à la programmation mais l'envie était là. Dans un grand mouvement d'ensemble, avec un contournement des ailes et une charge dans le dos, il poussa un cri de détresse sur de nombreux forums et sites spécialisés dans les jeux libres. Il contacta aussi l'association Nekeme Prod. pour obtenir aide et conseils. Très vite il y eut des réponses et certains décidèrent de se joindre à l'aventure.

Après de longues discussions (pas si longues que ça en fait), il fut décidé de ne garder que les graphismes de la version 0.5 et de repartir sur un code tout neuf, avec comme langages, la redoutable combinaison de c++/SDL.

Fin décembre, Olivier produisit un document qui jetait les bases du futur de tbt. Document qui servit de porte d'entrée à tous les nouveaux venus et de référence aux anciens.

Depuis, seul un nombre très restreint de développeurs travaillent régulièrement sur le code, de nombreux autres le regardent de loin et des milliers de joueurs à travers la planète attendent la concrétisation de ce rêve. Ecrasez cette larme que je vois poindre au coin de votre œil.



Illustration de Michaël

L'AVENIR ?

L'avenir nous appartient. TowBowl Tactics ne sera que ce que nous en ferons. Et force est de constater que l'équipe manque encore de compétences. On cherche toujours activement des graphistes et des spécialistes en IA. Mais, si vous êtes simple amateur de c++ ou de SDL, n'hésitez pas à nous rejoindre. Et même si vous n'avez aucune compétence artistique ou informatique, comme l'auteur de ce document, vous pouvez participer à la traduction, aux tests ...

La porte d'entrée dans le monde de tbt, c'est le site web:

<http://www.towbowltactics.com>

Pour ceux qui veulent aller plus avant, entrer dans le code, il faut alors passer par le wiki:

<https://projects.nekeme.net/projects/tbt/wiki>

Le document de référence pour les codeurs set propal.pdf:

<https://projects.nekeme.net/svn/tbt/trunk/doc/propal.pdf>