[FR] Compte-Rendu 02/05/2020
[ENG] 02/05/2020 Report

[FR] Après les ennuis terribles que nous avons eus lors de cette 7ème édition des 24h et qui ont mené, pour la première fois en 7 ans, à son annulation pure et simple, nous souhaitons vous communiquer un petit retour des choses.

- Tout d'abord merci d'avoir été aussi nombreux à vous inscrire. C'est certainement une des causes des bugs massifs, mais nous apprécions votre engouement. Il est notre moteur pour travailler sur la prochaine édition !
- Inutile alors de vous dire notre déception lorsque nous avons pris la décision de stopper la course. Décision qui n'a pas été prise de gaieté de coeur et qui nous poursuit aujourd'hui encore.
- Concernant les bugs, vous vous doutez que nous avions fait des tests au préalable (pas autant que nous l'aurions souhaités certes, faute de cobayes, mais tout de même) et qu'après l'échec, nous avons longuement et soigneusement tout analysé de notre côté faisant intervenir la communauté développeurs de TM (que nous remercions) et prenant en compte tous les avis.
- TM est un jeu où la liberté est presque sans limites pour les organisateurs comme nous. Mais c'est aussi cette liberté qui ne rend pas facile la tâche de coder pour ce jeu. Il y a les données et limites du "code Nadeo" à prendre en compte, les éléments du jeu lui-même, notre propre façon de coder, les machines et serveurs, les contrôleurs, et partie la moins facile à anticiper : vos propres données joueurs! (connexion internet, carte graphique, performance pc et non des moindres : vos skins et les title packs !)
- Nous avions donc, cette semaine, préparé un process de tests à réaliser avec monitoring et benchmarking pour vraiment cerner les problèmes. Nous voulions comprendre pourquoi il était désormais impossible d'organiser un event endurance de plus de 70 teams comme sur le bon vieux TMNF ! (Limiter le nombre d'inscriptions à ce genre de gros évènements annuel ne fait pas partie de nos choix. C'est tout ou rien! Pas de compromis qui ne satisferait personne au final, à commencer par nous).
- Mais le fait que ces tests représentent un travail monstre en plus de celui que nous avons déjà réalisé jusqu'ici (on est d'accord on est pas payé et on a un job à côté) nous semble disproportionné par rapport à l'enjeu de l'affaire d'autant plus et surtout avec l'arrivée du nouveau TrackMania qui offrira peut-être plus de possibilité de coder quelque chose de stable. Au final on se dit que ce MP4 est peut-être un "raté" dans l'histoire de TM au niveau des events d'endurance. Nous attendons avec grande impatience le nouveau TrackMania, puisse-t-il apporter un renouveau et faire revivre les tristement disparues Frostbeule Race, Spam Weekly, 24h Road etc.
- Notre plus gros regret reste d'avoir peu roulé cette formidable map "Pandora's Box" mappée par link. Nous avons ouïe dire qu'elle ne serait pas oubliée très longtemps, d'autres sont déjà sur l'affaire, le monde des organisateurs c'est pire que le CAC 40, tenez-vous prêts! :D

Vous pouvez consulter le ranking après 6h de course à cette adresse : https://www.dde24hroad.com/24hours/edition7/index.php

Nous vous remercions encore une fois pour l'engouement que vous avez montré et les témoignages de soutien que vous nous avez témoignés après l'event. Nous n'aurions jamais pensé en recevoir autant. Du fond du coeur merci. A bientôt sur l'édition 8 ! En attendant, prenez soin de vous dans ce contexte planétaire un peu particulier.

Staff DDE

mali - Palteza - CC - Kardoken - BossBravo
www.dde24hroad.com

[FR] Compte-Rendu 02/05/2020
[ENG] 02/05/2020 Report

[ENG] After the serious problems we encountered during the 7th edition of the 24h, leading for the first time in 7 years to its cancellation, we would like to give you some information about the event.

- First of all, thank you for so many registrations. This might certainly be one of the causes of the many bugs, but we do appreciate your enthusiasm. It is a driving force behind the amount of work laying ahead of us for the next edition!
- No need to tell you how we were disappointed upon deciding to stop the race. It was a decision taken with a heavy heart and still is.
- Concerning the bugs, you can imagine that we had performed many tests beforehand (but not as many as we had liked, though, lacking test drivers). After the failure, we went through a long and thorough analysis. We even asked the TM coders for advice (we take this opportunity to thank them all) and we took into account every single advice.
- TM is a game with unlimited freedom for organizers like us. But at the same time this very freedom makes development more difficult. We must take into account, the data and constraints of Nadeo code, the proper elements of the game, our own way to develop, the servers, the controllers, and most of all, the gamers own data, such as internet connexions, graphics card, and last but not least your skins and title packs!
- So this week we prepared a process of tests to be conducted with monitoring and benchmarking in order to determine the problems. We wanted to understand why it was now impossible to organize an endurance event of more than 70 teams as we used to with TMNF (to restrict the number of registrations for this type of big annual event is just impossible for us. It's either everyone or no one! No compromise possible, unsatisfactory for you and for us)
- Apart from the fact that these tests represent a monstrous work in addition to the work already done so far (we're not being paid, and we have a job in real life), we think them disproportionate compared to the results we can expect from. Moreover the new Trackmania will probably present more reliable coding. As a whole, MP4 might be a failure in the field of endurance event for TM. We are looking forward to the new Trackmania, hoping for a renewal and a revival of the late Frostbeule Race, Spam Weekly, 24h Road etc.
- We sorely regret not to have been able to drive this fantastic map "Pandora's Box" mapped by link. We've heard that it won't be forgotten very long, the event hoster's world is worse than the CAC40, be ready! :D

You can visit the ranking after 6h race on :
https://www.dde24hroad.com/24hours/edition7/index.php

Again we thank you for your enthusiasm, and your supports after the event. We never dreamed receiving so many. We say thank you from the bottom of our heart. See you soon in Edition 8. Take care of yourselves in this special world environment.

Staff DDE

mali - Palteza - CC - Kardoken - BossBravo
www.dde24hroad.com