

# VOSSEY MAG

STEAM / QUAKE-WARS







3 6 8 15 16 23 42

Mais non ! Je vous rassure l'équipe du Groupe Vossey n'est pas perdue sur une île suite à un crash d'avion. Je ne vais également pas me perdre dans des théories de cette fameuse équation dont j'ai modifié le début. Le mois de février est tout simplement chargé en date pour nous et les nombres prennent une signification particulière.

3 - Ainsi, cela va faire trois ans déjà que la charte de membre est applicable sur l'ensemble des sites du groupe. Cette charte précise l'ensemble des règles de bonne conduite sur les sites afin que tout se passe bien. Nous avons été particulièrement vigilants sur le style "sms" et nous incitons à améliorer l'orthographe des commentaires et messages dans le forum. L'amélioration de la lisibilité et de la compréhension n'est pas négligeable. Nous continuerons dans cette voie qui permet à tous de profiter encore plus facilement du forum.

6 - Les versions de VosseyMag s'enchaînent chaque mois : déjà le 6ème numéro que nous vous présentons ! Six éditions d'un magazine qui, je l'espère, vous plaît de plus en plus. Ce mag nous prend du temps mais surtout nous fait plaisir. N'hésitez pas à commenter, à critiquer et à proposer vos idées dans le forum partie Remarques et suggestions : le mag n'en sera que meilleur.

8 - Huit ans ! C'est l'âge de Vossey.com. Huit ans bientôt donc que le site existe et qu'il s'est, au fil du temps, centré sur Half-Life puis ouvert aux jeux Steam. En plus d'informations et de contenus, nous souhaitons vous proposer un portail communautaire avec tous les outils nécessaires. On peut citer un forum dynamique, l'annuaire de clans, l'animation de soirées de jeux, ModEmploi.net - service d'offres d'emploi pour aider les mods, l'hébergement et aide technique aux partenaires.

Ces anniversaires et ces dates nous rappellent évidemment le temps passé et le travail effectué sur ces projets. Mais au-delà, ils nous amènent à prendre du recul et à mieux préparer l'avenir. Le groupe résulte de cette démarche.

Récemment, Vossey.com s'est amélioré et Quake-Wars.fr est venu compléter le groupe.

Nul doute que l'extension du groupe ne s'arrêtera pas là et saura vous réserver des surprises !

En attendant, je vous souhaite une bonne lecture et je vous dis au prochain numéro,

*BenHur*



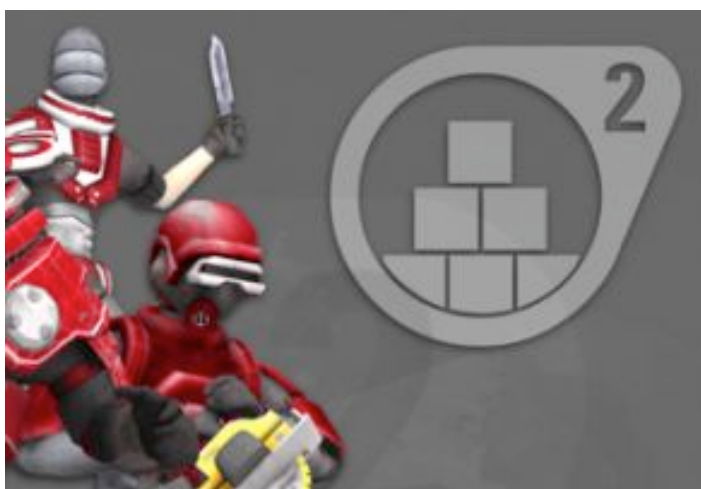


# SOMMAIRE

## FEBRIER

### MechWarrior:Living Legends 7

Interview d'un des futurs mods de Enemy Territory : Quake Wars sur l'avenir de la communauté modding.



### SourceForts

## 12

Interview du leader francophone sur le futur du mod pour Source Engine avec la V2.



### Blender

## 24

Nouvelle rubrique sur les outils Open Source avec le programme de modélisation 3D : Blender

## Ce mois-ci

---

- 6 Quake-Wars.fr**  
Compte-rendu de l'actualité du mois sur Quake Wars
- 10 Brèves**  
News rapides sur les mods et les jeux
- 17 Black Mesa Source**  
Présentation de la refonte de Half-Life Source
- 18 Defcon**  
Présentation du jeu et de ses mods par DefconFrance
- 22 Insects Infestation**  
Présentation du mod Source par Il France
- 32 ModEmploi.net**  
Nouveau service pour les annonces
- 35 Hébergement**  
Nous pouvons vous aider à réaliser votre projet
- 35 AnnuClan**  
Faites connaître votre clan ou rejoignez une équipe
- 36 Partenaires premium**  
OVH, Verygames.net et Big Browser
- 36 Serveurs de jeux**  
Venez participer, jouer sur les serveurs de Vossey.com

# ENEMY TERRITORY

QUAKE-WARS.FR



La sortie de Enemy Territory : Quake Wars ne cesse d'être repoussée et l'attente entre le moment où vous lisez ces lignes et le jour du lancement se présente comme une morne plaine devant nos yeux.

Rien à l'horizon en effet, si ce n'est ces quelques screenshots supposés "inédits" que laisse paraître Activision de temps à autres. Même pas une date de sortie ou un prix officiel à se mettre sous la dent !

Le 16 mars n'étant plus envisagé, il faudra s'attendre à une sortie pour l'année fiscale 2008 de l'éditeur - soit entre avril 2007 et mars 2008. Inutile de vous dire qu'il ne faudra pas s'étonner de ne pas trouver le boîtier du jeu au pied du sapin cette année...

Et pourtant, ce titre continue d'être considéré comme un hit en puissance de l'année à venir. Un bon moyen de vérifier cela à l'avance serait de mettre la main sur une éventuelle démo. Ici une fois encore, rien n'est annoncé.

Il faudra donc pour le moment se contenter des vidéos et images déjà diffusées sur le web. Vous pouvez toujours découvrir tout cela sur notre Podcast et attendre de nouvelles infos, disponibles dès que possible sur [www.Quake-Wars.fr](http://www.Quake-Wars.fr) !



N'oubliez pas qu'Alapage propose une offre spéciale pour la précommande du jeu, valable jusqu'au 28 février 2007.

Plus d'infos, votre clan, la vie des mods ... sur [www.quake-wars.fr](http://www.quake-wars.fr)



*Adhoc*

# MECHWARRIOR LIVING LEGENDS



## MechWarrior : Living Legends

Nous ne pouvons pas passer à côté de ce futur mod pour Enemy Territory : Quake Wars. Il est actuellement le plus avancé et celui qui communique régulièrement.

Nous nous devons de les rencontrer et connaître pourquoi ils ont choisi Quake Wars et ce qu'ils pensent de l'avenir de la scène modding.

## Interview

**Quake-Wars.fr | caouecs** : Pouvez-vous vous présenter ainsi que votre mod ?

**MWLL | Criminal** : Bonjour à tous! J'aimerais me présenter ainsi que mon équipe de MechWarrior: Living Legends, un mod TC en développement pour Enemy Territory : Quake Wars. Mon nom est Sean Tracy aka Criminal et je suis le chef développeur de MechWarrior: Living Legends ou MWLL. Même si l'équipe qui a été composée est une équipe internationale avec des membres venant aussi loin que l'Allemagne, la majorité de l'équipe est canadienne et américaine.

**Scénario**: Nous sommes dans le 31ème siècle et l'humanité s'est répandue dans tout l'Univers connu. En 2108, l'humanité a découvert un moyen de transport plus rapide que la lumière. Dès lors, une région à plus de 1000 années lumières, appelée l'Inner Sphere, fut colonisée. Avec l'expansion des hommes, les conflits entre les colonies devinrent inévitables. En 2571, la ligue des étoiles - Star League - fut formée. Cette nouvelle instance gouvernante a amené la paix et la prospérité dans tout l'Univers.

La paix n'a pas duré ...

### Fiche Technique

MechWarrior : Living Legends est un mod pour Enemy Territory : Quake Wars

[www.mechlivinglegends.net](http://www.mechlivinglegends.net)



Pavel Czarnicki  
perky@wra.top.pl

MECHWARRIOR  
LIVING LEGENDS



MODEL: CRIMINAL  
TEXTURE: SHERRELL

[WWW.MECLIVINGLEGENDS.NET](http://WWW.MECLIVINGLEGENDS.NET)

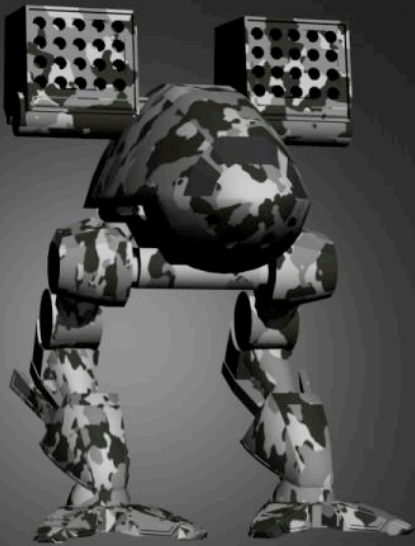
# MECHWARRIOR

## LIVING LEGENDS



**Quake-Wars.fr | caouecs** : Pourquoi avez vous choisi Quake Wars ?

**MWLL | Criminal** : Il y a quelques raisons pour lesquelles on a choisi Quake Wars. Au début, nous avons commencé à créer ce mod pour Battlefield 2142, cependant, à cause d'un manque extrême de support et une diminution d'intérêt pour le jeu, nous avons choisi un nouveau moteur ainsi qu'une nouvelle plateforme pour développer le mod.



L'équipe de Splash Damage avait déjà été en contact avec l'équipe à propos de détails techniques et nous avons été rassurés par le fait qu'il y aura un support réseau important pour les équipes de mods, ce qui est vraiment un grand bol d'air frais depuis que Dice et EA ont laissé de côté la plupart des équipes.

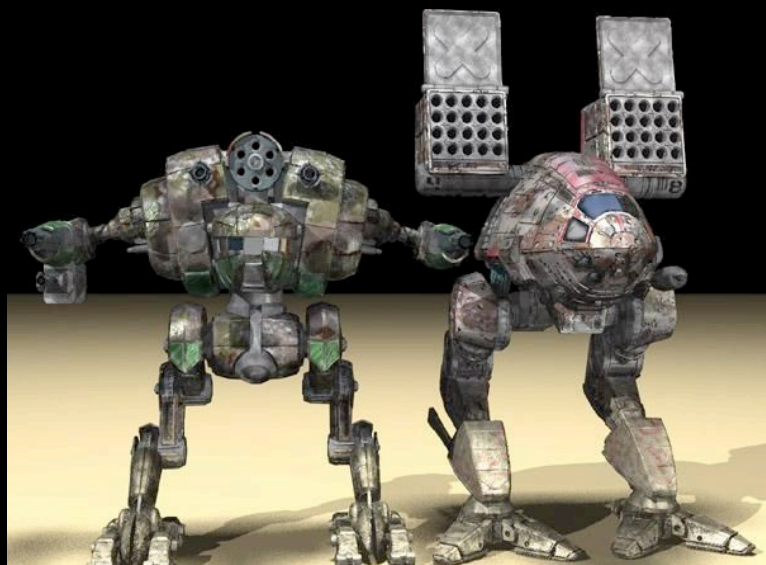
De plus, il y avait plusieurs éléments importants de Quake Wars qui nous ont fortement intéressé : le premier étant la façon de jouer pour les campagnes, ce qui va essentiellement nous permettre de raconter une histoire plutôt que d'avoir des équipes qui se battent sans raisons. Puisque Battletech est si riche en scénarios dans l'univers des mechs, nous souhai-

tons raconter quelques unes des histoires importantes de cet univers et permettre aux joueurs de prendre part à de grandes batailles. (ndlr : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Battletech>) Cela nous permettra également d'incorporer différentes technologies pour chaque équipe en respectant la chronologie.

Par exemple, durant les guerres de succession, c'était principalement l'Inner Sphere contre l'Inner Sphere, il n'y avait pas de battlesuits et la technologie était peu évoluée, cependant des années plus tard durant la Clan Invasion, l'Inner Sphere a décidé de créer des battlesuits et de modifier leurs armes afin d'avoir une chance contre les clans plus avancés.

**Quake-Wars.fr | caouecs** : Avez-vous travaillé sur un autre mod basé sur le moteur Doom3 ?

**MWLL | Criminal** : Il y a du monde dans l'équipe qui a beaucoup travaillé sur le moteur Doom3, cependant, la majorité vient de la communauté de modding BF2.





# MECHWARRIOR LIVING LEGENDS



**Quake-Wars.fr | caouecs** : Quelle est votre opinion à propos de la technologie MegaTexture ?

**MWLL | Criminal** : La technologie MegaTexture est l'une des plus excitantes nouveautés dans le monde des jeux vidéo ces dernières années. La possibilité d'avoir autant de détails de texture sur la carte ouvre de larges opportunités de détails ainsi que de gameplay.

La seule peur qui vient de n'importe quelle nouvelle techno, sera la possibilité de générer ces megatextures directement chez nous sans avoir un studio complet de développement que la plupart des développeurs de jeux possèdent.

Pouvoir charger une texture de 6 Go avec seulement 8 Mo de mémoire est une caractéristique géniale, nous avons hâte de tester ça de nos propres mains.

**Quake-Wars.fr | caouecs** : Est-ce que vous pensez qu'une importante communauté de modding sera présente sur Quake Wars ?

**MWLL | Criminal** : Bien sûr, la plupart des jeux modernes ont tous des communautés de modding importantes. J'attends également que Quake Wars soit un jeu très populaire et ne fera pas (nous espérons) les mêmes erreurs que EA et DICE ont faites avec la franchise Battlefield. Il y a déjà d'autres mods annoncés pour ET:QW et nous sommes en contact avec chacune de ces équipes. Afin de tous réussir, nous devons nous rassembler.

## A retenir

Le jeu, grâce à la technologie MegaTexture, devrait ouvrir de nouveaux espaces aux moddeurs tout en gardant un rendu graphique des plus appréciables.

Un autre point essentiel a été abordé : l'entente entre les différentes équipes de développement. Cette collaboration ne peut qu'apporter une meilleure réactivité ; un aspect que nous aimerions voir plus souvent chez les moddeurs Half-Life.

## Vous avez un projet ?

Quake-Wars.fr peut vous aider à mettre sur pied votre mod grâce à des services comme l'hébergement gratuit ou ModEmploy.net par exemple.

N'hésitez pas à partager vos idées, à trouver une équipe sur le forum du site.



Le groupe Vossey aide déjà beaucoup de moddeurs sur Half-Life 1 et Source Engine.









## Sorties du mois

Autant bien commencer ces brèves avec la liste des sorties de janvier 2007, et vous verrez qu'elle est assez chargée.

### Mods Half-Life 1 :

-  ESF en version bêta 1.3
-  Natural Selection 3.2 bêta 2

### Mods Half-Life 2 :


-  CryShield
-  Eternal Silence 2 bêta 2
-  Insects Infestation
-  Pirates, Vikings and Knights 2 en bêta 1
-  Smod Tactical en version Delta 4
-  Synergy en bêta 2.2 +

### Jeux sur Steam :

-  Painkiller

Les fichiers client des mods sont disponibles sur VosseyFTP.

## Week-end Race

Du 18 au 21, vous avez pu profiter des joies du meilleur jeu de course disponible sur Steam,  Race.

Ca me fait penser que si vous aimez les vroums vroums, lisez le prochain numéro de VosseyMag, et moi je recherche toujours des joueurs sur le forum. A bon entendeur.

## ESF Bêta 1.3

Si je venais à oublier une telle sortie, c'est bien Cidji qui m'en voudrait ; surtout après son magnifique article le mois dernier sur les mods et les mangas.

Selon Maître Cidji, le mod est très rapide avec un sloop plus court. Vous allez devoir défoncer votre clavier pour tirer loin.

Mais en fin de mois, nous avons eu droit à une petite mise à jour apportant 8 nouvelles cartes, améliorations du sloop et finitions des animations.

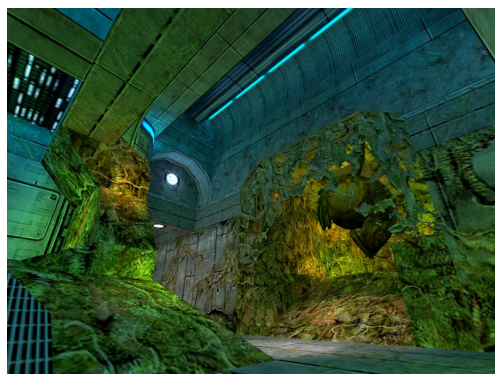


## NS 3.2 bêta 2

Encore un mod Half-Life 1 qui sort ce mois-ci et cette fois-ci aussi, c'est du lourd ... non pas par la taille mais par l'importance de cet événement.

Ok c'en est qu'un mod HL1 mais c'est l'un des mods les plus joués et avec une communauté qui attend patiemment la version finale.

Qu'est-ce qu'ils sont mignons.



## PainKiller sur Steam

Certains diraient "encore un vieux jeu ?", ils n'ont pas tort mais celui-ci est une vraie tuerie, à tester absolument ; Painkiller a eu son époque de gloire à la CPL.

Mais attention les enfants, c'est assez gore.

## Trailer de Left4Dead

Le papa de Counter-Strike Condition Zero, Turtle Rock, nous a fait savoir qu'il travaillait sur un jeu révolutionnaire : massacres de zombies en coopératif.

Je crois que j'ai utilisé un terme trop fort, mais bon, ce que nous savons sur Left 4 Dead :

- 4 personnages soi-disant charismatiques, les mêmes que Metal Slug 5 mais en moins bien
- utilisation du moteur Source version optimisée
- Valve est derrière, ça expliquerait le retard de l'Episode 2

Vous pourrez retrouver le trailer sur le Podcast.

## Maps de ProMod sur CSS

Celui qui devrait enfin détrôner Counter-Strike dans l'univers de l'esport se fait toujours attendre, mais comme la dev-team est gentille, elle nous offre quelques maps jouables sur Counter-Strike Source.

Sympa pour voir ce que sera "l'alternative" de CSS.

Je ne sais pas pourquoi mais je sens que ça va finir comme ProMod : aucun joueur, et même s'il y en a, on ne peut pas les voir sur Steam. Valve a banni le mod.

Pas fair-play tout ça.

## HL2 avec Wiimote

Nintendo nous propose une nouveauté niveau manette avec la télécommande, alors forcément les joueurs PC se doivent de l'adapter pour leurs jeux favoris ... tous des jaloux. Achetez une Wii.

Nous avons eu beaucoup de tests pas très concluants avant mais là, c'est plus qu'intéressant car le codeur a réussi à intégrer le gameplay de Red Steel sur le moteur Source. Achetez une Wii.

L'avantage de HL2 est qu'il n'est pas laid, lui, et qu'on peut créer des mods. Nintendo ne va pas apprécier ; mais Counter-Strike à la télécommande, moi je veux tester. Achetez une Wii.



## Darkest Hour sur RO

Pour éviter que des voix s'élèvent quant au fait que nous ne parlons jamais que des mods pour HL, voici une petite brève sur le mod Darkest Hour sur Red Orchestra.

Etant donné que le jeu reprend le débarquement, autant vous présenter la barge de débarquement.

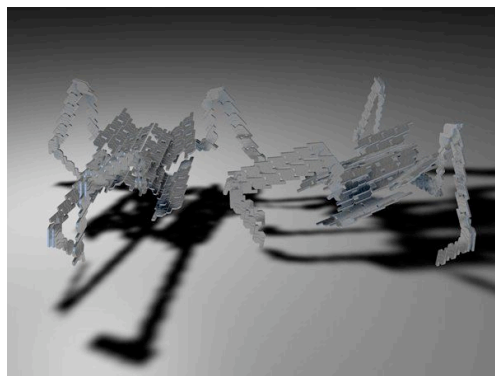


Maintenant que c'est fait, nous pouvons revenir aux mods HL.

## Le Phénix : SGTC Source

Honnêtement, je ne pensais pas du tout faire une brève sur ce mod, tellement il fait peu parler de lui.

Nous avons appris que l'équipe allait nous proposer les répliqueurs, vous savez les sales petits trucs à la Lego et presque indestructible. Il va falloir faire des stocks de munitions.



## Vive l'Empereur

Warhammer 40k : Apocalypse s'est aussi réveillé avec le nouvel an ; c'est une vraie contagion.

Nous avons eu droit à 4 images de 3 cartes, c'est peu mais depuis le temps qu'on attend, on savoure.



## Bêta 6 de NS\_Origin

LA carte fétiche des joueurs de Natural Selection s'est fait un petit lifting rapido.

Ré-équilibrage et suppression de l'ascenseur au profit d'un escalier, c'est plus écologique.

## Viva la Revolution

Non ce n'est pas une énième propagande pour ma console fétiche, c'est juste que le mod Revolution, encore un hébergé qui a pris de bonnes résolutions, nous a donné un signe de vie.

Nous n'y avons pas cru au début mais force est de constater que l'équipe nous promet non plus un multijoueur mais un solo ; ça risque de faire plus de boulot.



## Sortie des insectes

Rien à dire vu que vous avez droit à un dossier de présentation de la part de l'équipe de Insects Infestation France.

Ah si, nous avons eu 5 patches en janvier, et je ne vous parle pas de février. On se retrouve le mois prochain pour faire le bilan.

## ESWC 2007

Comme chaque année, nous aurons droit aux championnats du monde des jeux vidéos en France.

Cette année, ça sera Porte de Versailles à Paris, avec l'indétrônable Counter-Strike.

Il faudra penser un jour à changer de jeu, il commence à se faire vieux. Passez à Quake Wars. Zut il n'est pas encore sorti. Duke Nukem Forever ?

Au mois prochain pour des brèves très brèves.



## SourceForts

Nommé "Mod de l'année 2006" pour le staff de Vossey.com, SourceForts prépare une version 2. Ce mois-ci, Wooley a interviewé l'actuel leader du mod, Louti.

Vous découvrirez son rôle dans l'équipe, mais aussi le mod, son futur et sa communauté.

### Fiche Technique

SourceForts est un mod multijoueur pour Source Engine

[www.sourcefortsmod.com](http://www.sourcefortsmod.com)

Article écrit par Wooley

## Interview

**Vossey.com | Wooley :** Bonjour Louti, merci de prendre de ton temps pour nous accorder cette première interview sur SourceForts. Tout d'abord pourrais-tu te présenter ?

**SourceForts | Louti :** Bonjour, je tiens surtout à remercier toute l'équipe de rédaction de Vossey.com de nous accorder cette interview, car on a besoin d'un peu de pub chez les français ! Alors moi je suis Louti, le programmeur principal depuis la version 1.9.2 et jusqu'ici. J'ai rejoint l'équipe il y a un peu moins d'un an, spontanément, alors que ça faisait 2 ans que je n'avais pas bossé sur un mod!

**Vossey.com | Wooley :** Tu as donc de l'expérience en matière de mod. Tu pourrais nous en dire plus sur ton "avant SourceForts" ?

**SourceForts | Louti :** Oulà, il y a eu toute une flopée de petits et moyens projets, mais jamais de l'envergure de SF. J'ai commencé la programmation à 11 ans environ pour vite me tourner sur les mods HL1, où j'ai créé avec un pote (ça commence toujours comme ça). Il s'appelait Human-Hunt, avec Google vous pourrez peut être trouver des liens...



Après il y a eu Panique A black mesa, en tant que mappeur, et surtout un plus gros, Nuclear-Target, mais celui-ci comme tant d'autres n'a pas vu le jour malgré son très gros potentiel. Après j'ai tout stoppé pendant 2 ans... Puis vint l'aventure SourceForts !

**Vossey.com | Wooley** : Comment es tu rentré dans l'équipe ? Etais-tu déjà joueur de SourceForts avant ton intégration dans l'équipe ?

**SourceForts | Louti** : En fait ça s'est passé comme ça... Un jour où je m'emmerdais, pardon m'ennuyais, je me suis dit, pourquoi pas re-tester HL2... Parce que j'avais été déçu, temps de chargement, lags, ... Et j'ai testé HL2 : DM ! J'y ai joué pendant un mois frénétiquement, mais je me suis dit, si c'est si génial, doit bien y avoir des supers mods!

Et j'ai cherché... Et devinez quoi, grâce à Vossey.com j'ai trouvé SourceForts !! Je l'ai installé, testé, joué pendant deux mois, j'ai adoré, je me suis éclaté, j'ai vu le site, ils ne demandaient personne, mais je me suis dit : ça ne coûte rien d'essayer, je ne suis pas si rouillé et j'ai eu un test passé avec succès... et voilà. Peut être en fait 3-4 mois de jeu

**Vossey.com | Wooley** : En tant que programmeur principal, peux-tu nous expliquer concrètement quel est ton rôle ?

**SourceForts | Louti** : Bon ok, vous allez dire, celui-là il se lance des roses, mais ce poste est un des plus durs. Quand ça déconne, on lui gueule dessus, mais quand tout fonctionne c'est normal, on ne voit pas spécialement le travail achevé comme une map, un modèle qui représente du concret.

De plus c'est à lui de mettre tout en commun, les maps, les idées, les modèles, les menus, tout ce qu'on ne voit pas. Concrètement un programmeur s'occupe du comportement du jeu. Comment définir quand une équipe gagne, le comportement d'une arme, rajouter des nouvelles choses comme de nouveaux mouvements, nouveaux effets...

Et surtout de corriger les bugs, c'est plus de 60% du travail du programmeur, c'est l'horreur ces choses là

**Vossey.com | Wooley** : Etant arrivé joueur et donc connaisseur du mod, es tu rentrée avec des idées en tête ? Et as-tu pu les intégrer facilement dans le mod ?

**SourceForts | Louti** : Je suis rentré avec des idées et je me suis rendu compte que beaucoup n'étaient pas assez étudiées, développées, ou étaient déjà prévues. Mais l'intégration d'une idée n'est pas si difficile globalement, ce sont les petits détails qui rendent la tâche hasardeuse.

**Vossey.com | Wooley** : Tu pourrais nous dire quelles idées tu as pu mettre en place ?

**SourceForts | Louti** : J'attendais cette question. Et bien déjà je proposais de faire une totale conversion (rien que ça). Mais qu'est-ce que ça peut bien être ? Et bien tout simplement de refaire tous les modèles des joueurs, nouvelles armes, textures... Mais surtout des petites idées comme un compteur de blocks pour la build phase, des petits détails... Une fonction stop-timer par exemple aussi.

**Vossey.com | Wooley** : Une fonction stop-timer ? Pourrais-tu nous en dire plus ?

**SourceForts | Louti** : Parfois il arrive que les joueurs fassent de l'UberForting, c'est souvent des parties où uniquement la construction compte avec un nombre illimité de blocks. Mais pour ceci il ne faut pas que le timer avance alors on avait coutume d'ajouter des milliers de secondes, maintenant cette commande arrête le décompte. Mais c'est un petit détail sur le reste.



**Vossey.com | Wooley** : Détail d'ailleurs très utile. Bon nous avançons dans l'interview, mais j'ai oublié de te poser une importante question et que sûrement tout le monde attend. Peux-tu nous présenter le mod et ses particularités ?

**SourceForts | Louti** : Alors actuellement, SourceForts est un mod où deux équipes s'affrontent. Le jeu est décomposé en deux phases : la première, la Build Phase, et la deuxième, Combat Phase.

Un seul objectif : le drapeau de l'équipe adverse. Mais durant la build phase, chacun peut construire sa base à l'aide de blocks et de son build gun. De multiples techniques ont été inventées pour mieux défendre sa base et je vous invite à visiter notre site ou celui de Wooley pour en savoir plus ! Ensuite, durant la combat phase, on s'affronte et on essaye de capture les drapeaux !

De multiples classes sont disponible, le scout, l'engineer, le sniper,... Les murs adverses sont bien sûr destructibles et je vous laisse imaginer ce que cela donne, du pur bonheur.

**Vossey.com | Wooley** : Pur bonheur, je pense que c'est exactement l'expression, surtout durant les rockets-party, où tout explose à tout va !

Vous êtes actuellement à la version 1.9.2 du mod. Et vous travaillez sur la version 2. Pourrais-tu nous éclairer sur son développement et les surprises qui nous attendent ?

**SourceForts | Louti** : Alors voilà le gros du sujet : le développement de la 2.0. Alors après une longue période sans avancement car chacun avait sa vie et ses problèmes, on a commencé à s'y mettre sérieusement, et nous avons très rapidement des résultats.

Nous ne sommes pas très loin d'une première phase de beta testing, et nous aurons sûrement besoin de beta testeurs, alors joignez notre forum et si vous vous faisiez connaître, je m'enchanterai d'avoir des français! Sur le contenu de la 2.0, plein de belles choses. On quitte l'univers HL2, voilà SF2.

Nouveau HUD (interface), nouvelles armes (plus de 15 !), nouvelles classes (7 classes au total), nouveaux types de jeux (2 nouveaux), nouvelles maps (plus de 3 !) nouvelles possibilités, de tout ! Pour les nouvelles armes, ceux qui suivent l'univers SF ont dû remarquer la scie, appelée, PowerSaW ! Elle sera donnée à la classe Demolition et sera très puissante contre les murs ennemis mais n'infligera que peu de dommages aux joueurs.

Nous avons aussi un nouveau snipe, mais avec le même type de projectiles, c'est à dire que ceux-ci se dévient avec la distance, et ce n'est toujours pas un tir un mort au grand damne de certains. Non SF ne sera pas CS.

Sur les nouveaux types de jeux, je vous offre un en le survolant : La Capture de Bases. Une grande map donnée avec des petites bases, celles-ci étant capturable. Lorsqu'une est capturée, une protection s'active autour de celle-ci et les joueurs de l'équipe l'ayant capturée peuvent organiser leur défense. Il s'agit bien sur d'une vue d'ensemble.

Au menu aussi : un nouveau système de scores qui rendra le jeu plus arcade-like, plus de rapidité, plus d'orientation vers la construction, j'espère que cela vous plaira !

**Vossey.com | Wooley** : Aaaha ! Louti, tu viens de nous mettre l'eau à la bouche avec toutes ses annonces. Il va falloir nous en dire plus sur les différentes classes et armes.

**SourceForts | Louti** : Alors les classes, je donne les noms, après à vous de mettre un rôle dessus : Sniper, Light Gunner, Medium Gunner, Heavy Gunner, Engineer, Demolition et Melee. Nouvelles armes, de nouvelles submachine guns, des attaques corps à corps directement sur les armes, mais je garde des surprises dans mon sac quand même, vous ne me volerez pas tout.



**Vossey.com | Wooley** : Il en va de soit. Avec toutes ses nouvelles idées et autres ajouts dans le jeu. Le moteur source s'est-il trouvé limité ? Y a-t-il des idées qui ont dû passer à la trappe à cause du moteur Source ?

**SourceForts | Louti** : Pour être franc, non, pour ce qu'on envisage de faire avec SF 2.0, on ne s'est pas trouvé limité. Peut être un regret au niveau de la taille

des maps et des véhicules, mais rien de bien méchant, on se démerde pas mal sans tout ça

**Vossey.com | Wooley** : Donc une fois de plus, Source se montre très propice au développement des mods. Le mod prend de plus en plus d'ampleur, des fan-sites américains commencent à apparaître. La communauté est-elle au rendez vous ?

**SourceForts | Louti** : Alors oui, heureusement, elle est toujours là pour nous soutenir, nous aider, nous conseiller, et elle est grandissante.

Notre forum est très actif avec plus de 400 nouveaux posts par jour, et vraiment sans une communauté, ça serait difficile de tenir si longtemps. Mais comme partout il y a des hauts et des bas, comme une grande famille qui s'aime !

**Vossey.com | Wooley** : D'ailleurs la communauté a pu vous montrer son enthousiasme en vous plaçant "Meilleur mod d'action" pour les Moddb Award 2006. Et vous avez reçu "Mod of the year 2006" par Vossey.com. Comment avez vous accueilli tous ces awards ? Quelle est l'ambiance au sein de la dev team ?



**SourceForts | Louti** : Alors au sein de la dev team, c'est vraiment l'anarchie, on parle de tout et de rien mais pas de boulot, pas de leader, rien et ça cartonne! Nous avons été très heureux de recevoir ces deux awards qui nous ont redonné de la motivation sur le développement. Merci encore Vossey.com !

**Vossey.com | Wooley** : Merci surtout à la communauté. De plus, vous êtes régulièrement cités et même interviewés par le journal PC-Zone Magazine. Vous ne ressentez pas de la pression ?

**SourceForts | Louti** : Alors oui et non, parce qu'en premier, le modding, c'est un hobby, on s'éclate, on s'amuse ! Mais après quand on a une communauté et même un peu d'investissement (le nom de do-

maine, le serveur, le forum, et d'autres choses coûtent pas mal, environ 100\$/mois) alors on ne veut pas perdre tout ça et on essaye de concilier tout le monde, de ne pas déplaire.

Et les dates, on n'en donne plus car on sait que c'est impossible de les respecter. C'est comme les règles, c'est fait pour les enfreindre ! Au cas où venait la question de la date de sortie de la v2.0, on espère avant fin 2007, peut-être il y aura une bêta publique, on verra, rien n'est sûr mais on fait au plus vite

**Vossey.com | Wooley** : Donc je peux remballer ma question sur une éventuelle date.

Vous êtes aussi très actif avec votre communauté. En plus du développement du mod, vous avez travaillé sur un concept de "league". Pourrais-tu nous le présenter ?

**SourceForts | Louti** : Hmm Alors la league... je ne vais pas pouvoir en dire très très long. Ce que je sais c'est qu'on a une flopée de clans qui n'étaient pas régis, sans règles bien strictes et où les résultats ne pouvaient pas être mis en ligne. Stieffer, nous a concocté tout ça sur le site où l'on peut gérer les clans facilement, en défier d'autres et inscrire les résultats.

Cependant jouer dans la league implique de respecter les règles assez strictes de celle-ci, que vous pourrez trouver sur le site de SourceForts. Et je vous invite si vous voulez jouer en clan à vous y inscrire !

**Vossey.com | Wooley** : Mettre en place un système de league pour structurer les matchs entre clans, est quand même un grand cadeau pour la communauté. On peut enfin établir un classement officiel des clans.

Et des cadeaux, vous en faites régulièrement. Dernièrement, KGtheway2B a mis en ligne un pack de skins. Est-ce pour nous faire patienter jusqu'à la 2.0 ?

**SourceForts | Louti** : En quelque sorte, surtout que en 2.0, les skins ne seront plus valables, je ne vous dis pas pourquoi, mais ce n'est pas très dur à imaginer.

**Vossey.com | Wooley** : Voilà, cette interview touche à sa fin. Merci encore pour ces révélations sur la version 2.0, pour toutes ces informations sur SourceForts.

Merci encore d'avoir donné de ton temps pour cette interview. J'espère que les lecteurs seront aussi heureux que moi à propos de cette interview. Un petit mot pour la fin ?

**SourceForts | Louti :** Je tiens tout particulièrement à te remercier pour le temps que tu nous accordes, merci à Vossey.com, venez tester, vous ne serez pas déçus, et faites de temps en temps un tour sur [www.sourcefortsmod.com](http://www.sourcefortsmod.com) ! Merci encore !

## Conclusion

Sans en changer foncièrement le gameplay, la version 2 de SourceForts devrait surtout apporter son lot de nouveautés esthétiques que la communauté devrait apprécier.

SourceForts 2 n'utilisera plus les éléments du jeu original, Half-Life 2.

## VosseyFTP

La version 1.9.2 du mod est disponible sur VosseyFTP, la version client et la version serveur.

[www.vossey.com/recherche/telechargement.php](http://www.vossey.com/recherche/telechargement.php)

## AnnuClan

L'annuaire des clans de Vossey.com vous permet de faire connaître votre clan mais aussi de découvrir des clans qui recrutent.

AnnuClan est ouvert aussi aux clans SourceForts :

[www.vossey.com/clan](http://www.vossey.com/clan)



SourceForts 1.9.2 avec les personnages d'Half-Life 2





Black Mesa Source, un des mods d'Half-Life 2 les plus attendus de cette année 2007, est l'heureux gagnant des Moddb Awards 2006 en tant que "Meilleur mod en développement". Ce mod est déjà devenu incontournable.

Pourquoi autant de bruit autour d'un mod qui n'est même pas encore sorti ? Revenons en arrière.

Après HL Source, développé par Valve et qui a déçu énormément de monde tout simplement à cause du fait que Valve n'en a fait qu'une simple reconversion à la va-vite pour le moteur Source, toutes les personnes voulant rejouer à Half-Life premier du nom avec des graphismes récents sont restés sur leur faim.

Alors Black Mesa Source fut créé : il a pour but principal de renouveler entièrement l'aspect graphique de Half-Life, et pour cela, de recréer à partir des cartes originelles de nouvelles cartes similaires mais en exploitant toutes les capacités graphiques du moteur Source.

Mais il fait bien plus, il recrée également tous les personnages du jeu (dont les incontournables scientifiques), toutes les armes et depuis peu, les musiques.

Black Mesa Source aura également une nouvelle intelligence artificielle, un mode coopératif et un mode deathmatch. Un programme alléchant et ambitieux que nous propose cette dev team.

Ce qui a beaucoup fait parler de ce mod, ce sont surtout les superbes images que la dev-team nous a offertes. Effectivement il s'est révélé que le travail accompli d'après ces images est d'une qualité exceptionnelle, voire professionnelle. Le mod toujours d'après ces images est aussi beau graphiquement au niveau du level design qu'au niveau des armes et des personnages.

Toute la communauté est unanime envers ce mod et ne rêve plus que d'une chose : pouvoir enfin y jouer.

L'attente est longue, car cela fait maintenant plus de 2 ans que le mod est en développement.

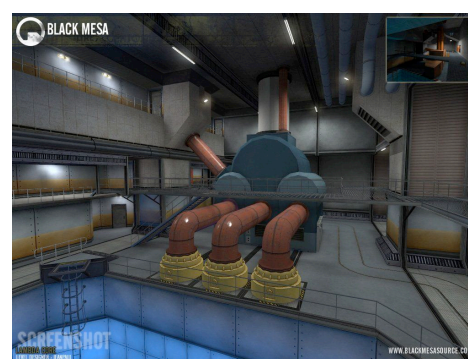
Si Black Mesa Source est donc déjà devenu incontournable c'est parce qu'il semble assurer sur tous les points ; il ne reste plus qu'à espérer que le mod ne devienne pas payant, comme un certain Garry's Mod.

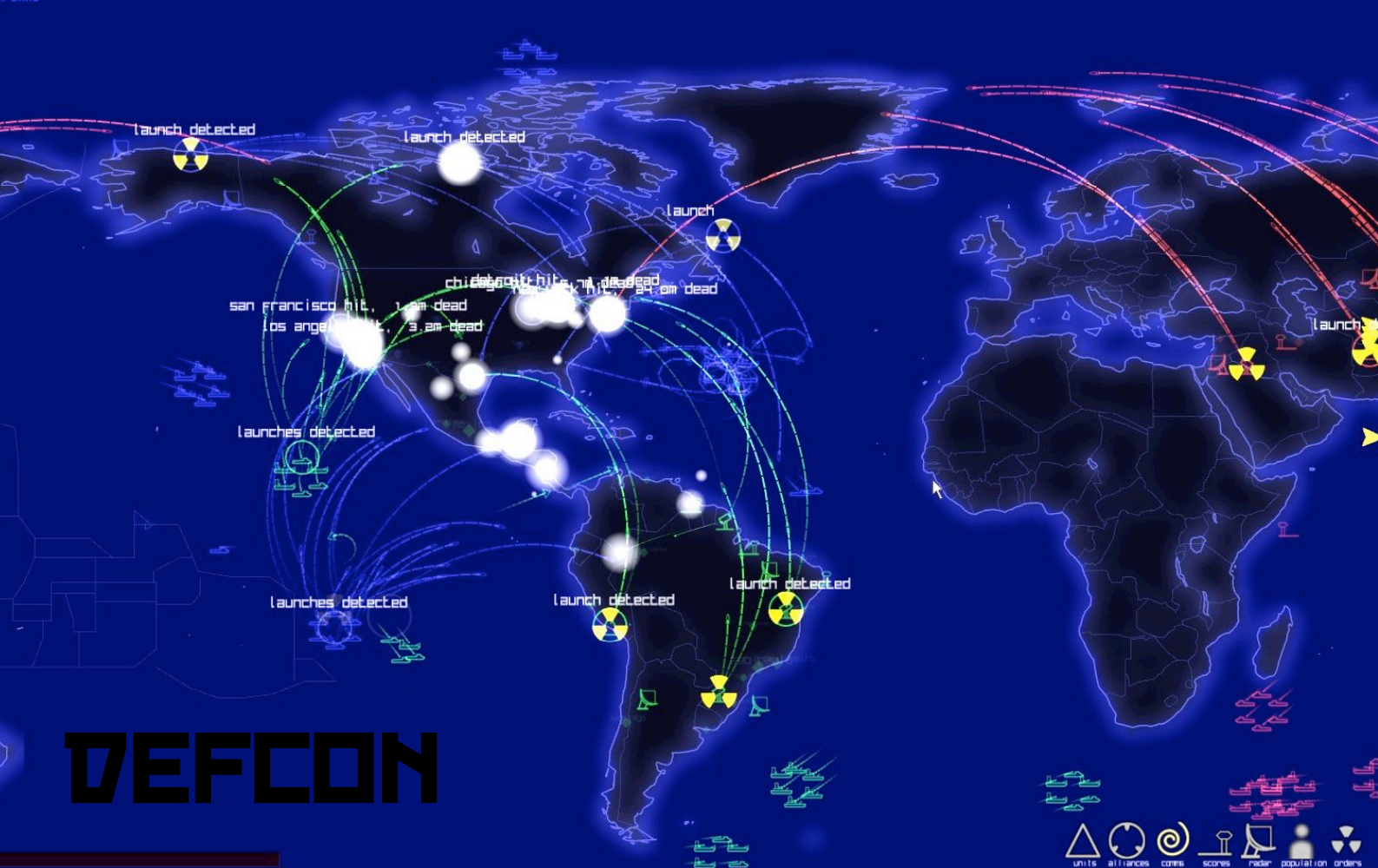
## Fiche Technique

Black Mesa Source est un mod solo pour Source Engine

[www.blackmesasource.com](http://www.blackmesasource.com)

Article écrit par TheFrench





# DEFCON



Defcon est un jeu créé par le studio indépendant Introversion Software, il est sorti le 29 septembre 2006 et est déjà rendu au patch 1.3 ( avec bon nombre d'ajouts). Defcon est un jeu qui vous propose tout simplement de faire la 3ème guerre mondiale, une vraie simulation thermonucléaire.

Préparez-vous à un génocide de masse. Pour commencer, nous allons vous décrire le jeu et ses mécanismes. Defcon se décompose en 5 phases :

- 5 Placement des unités
- 4 Radars actifs, ennemis visibles - déploiement autorisé
- 3 Fin du déploiement, engagement des hostilités - pugilat de flottes
- 2 Rien de spécial, mais permet de préparer le terrain pour la phase 1. Ne pas sous estimer cette phase c'est là généralement que l'on lance les patrouilles de reconnaissance en vue d'une attaque précoce
- 1 Lancement des armes nucléaires. Attaquer rapidement peut avoir des avantages (ainsi que pas mal d'inconvénients) cela dépend généralement si la phase 2 a été fructueuse ou non

Une fois que vous avez appris et assimilé ses 5 phases, vous pouvez jouer facilement à Defcon, mais il existe plusieurs subtilités que vous découvrirez au fur et à mesure de vos parties.

Les modes de jeux sont assez nombreux, voici un petit descriptif.

### Fiche Technique

Defcon est un jeu de Introversion Software, disponible sur Steam

[www.everybodies-dies.com](http://www.everybodies-dies.com)

Article en collaboration avec Defcon Francophone : Mack, Mentarque et Asymkov

[www.defconfr.info](http://www.defconfr.info)



# MODES DE JEU

## DEFAULT

Le mode default est le mode de base sur Defcon, le nombre d'unités est normal, les radars et les avions ont la même portée que d'habitude, le mode default est vraiment le mode de base pour ne pas se prendre la tête. Il permet de jouer tranquillement sans favoriser l'attaque ou la défense. Toutes les variations des autres modes sont faites par rapport à ce mode. A noter qu'avec ce mode, les spectateurs peuvent vous parler. Après cette description très brève, nous allons passer au gros des modes sur Defcon donc les plus utilisés. Amusez vous donc à comprendre les subtilités des modes et leurs possibilités.

## DIPLOMATIE

Ce mode est certainement le plus stratégique d'entre tous. Alors que tout le monde commence dans une même alliance, des stratégies se déploient très rapidement via le réseau de communication. Le mode de calcul des points étant verrouillé en « Survivor », il faudra protéger le mieux possible sa population, en se donnant la possibilité d'infliger des pertes aux adversaires qui n'en sont pas encore. Puisque tout le monde commence dans la même alliance, chacun peut voir les placements des autres. Dès lors des stratégies se déploient : attendre que les autres joueurs aient placé leurs bâtiments et flottes pour quitter l'alliance et placer à son tour les unités, afin d'avoir une vue sur le jeu adverse, sans que lui ne connaissent nos placements ?

Stratégie assez risquée, car on risque de se retrouver avec tous les autres sur le dos... Une autre stratégie qui revient régulièrement consiste à jouer le jeu de l'alliance le plus longtemps, puis le moment venu, lors du DEFCON 1, envoyer la sauce sur un pays que l'on exclura de l'alliance juste avant l'arrivée des nukes. Effet de surprise garanti ! Bref ce mode est très varié et sûrement le plus voué à la paranoïa et au stress : il n'est pas rare qu'un allié se retourne contre vous après un complot afin de vous piquer au vif.

## SPEED DEFCON

Ce mode est celui qui se détache le plus du lot. La vitesse étant verrouillée sur X20 (vitesse 3 sur 4), il vous faut réfléchir vite pour avoir le temps d'agir. Que ce soit pour placer les unités ou pour attaquer/défendre il faut être très réactif car la moindre erreur, le moindre temps perdu peuvent se révéler fatal. Ne comptez même pas faire de micro management, vous n'en aurez pas le temps. C'est d'ailleurs ce qui déplaît dans ce mode : on ne trouve le temps de ne rien faire, et DEFCON perd en stratégie.

Il est vrai qu'il en faut de toutes les couleurs pour plaire à tout le monde, que certains vous diront que ce mode permet justement de tester la réactivité et qu'il est stratégique parce qu'il faut penser à tout en même temps...

## OFFICE MODE

Ce mode est similaire au default à ceci près que le temps ne peut être changé. Il est l'opposé du Speed DEFCON. Tout se joue en « real time », autrement appelé vitesse 1x. La partie dure 6 heures, alors pensez à préparer les chips et la boisson pour passer le temps. Bien sûr ce mode n'est pas fait pour jouer 6 heures non-stop. Comme son nom l'indique « office » pour « bureau » en anglais, il est plus dédié aux « travailleurs » qui veulent un peu passer le temps au boulot. Faire une partie sur 6h permet de jeter un œil de temps en temps pour voir l'évolution, sans pour autant avoir loupé la moitié de la partie. Couplé à la touche Echap « anti-patron » qui minimise le jeu pour le rendre discret, c'est le mode préféré des glandeurs du boulot.

## BIG WORLD

Comme le nom l'indique, la partie se passe dans un énorme monde. Il y a plus de villes dans les pays, les distances à parcourir sont plus grandes, et en contre partie, les radars sont moitié moins efficaces (champs de visions réduits), tout comme les portées de tir des unités. En contre partie, les joueurs disposent de deux fois plus d'unités qu'en taille normale.

En général les modes les plus utilisés sont default et le speed defcon. Nous allons maintenant attaquer le calcul des scores

# CALCULS DE SCORE

## DEFAULT

Par défaut le mode de calcul donne 2 points pour chaque ennemi tué - entendre par-là 2 points pour 1 million de cadavres/poussières radioactives, tout en perdant 1 point pour chaque million de morts sur votre territoire.

Ce mode oblige donc à attaquer et défendre, mais en donnant un avantage à l'attaque.

## GENOCIDE

Ce mode ne prend en compte que les millions de pertes humaines que vous infligerez à l'ennemi : 1 point sera attribué pour chaque million de petits et insignifiants êtres humains exterminés.

## SURVIVOR

A l'inverse de Génocide, Survivor préconise la sécurité avant tout. Chaque joueur commence avec 100 points et perd 1 point pour chaque million de vermines exterminés.

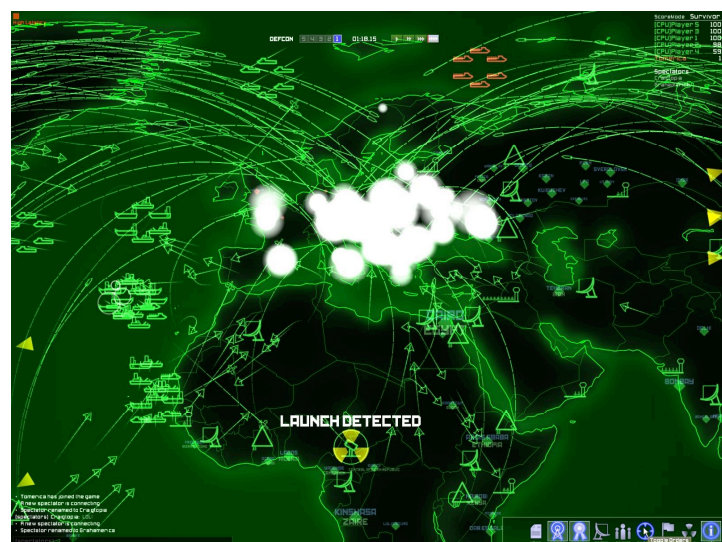
## SYNTHESE

Alors après ce descriptif, on pourrait penser qu'en mode Default il faut équilibrer l'attaque et la défense, tandis qu'en Génocide il faudrait tout mettre en œuvre pour raturer la contrée adverse et qu'en Survivor il faut bien s'équiper pour sortir protégé contre les nukes. Mais les apparences sont trompeuses et ce n'est pas si simple, loin de là.

En effet, si vous vous protégez hermétiquement en mode Survivor mais que votre attaque est impuissante contre l'ennemi, et qu'aucun de vos missiles n'arrive à destination, certes vous ne perdrez pas beaucoup de point, mais votre ennemi non plus.

De même en mode Génocide, si vous ne défendez rien et passez votre temps à envoyer des suppositoires géants sur la raclure d'en face, vous prendrez également des grosses nukes, et l'ennemi gagnera également beaucoup de points.

Pour conclure, ces modes qui à première vue s'opposent en tout point, se ressemblent finalement beaucoup. Quel que soit le mode, il faudra savoir manier aussi bien la défense que l'attaque pour vaincre l'ennemi.



## MODS

Voilà c'est fini, enfin presque car vous avez le droit à un petit bonus, la présentation des différents mods créés par la communauté.

### SKARO

Ce mod consiste à changer la carte du monde en 3 îles différentes. Il modifie aussi toutes les unités du jeu et les icônes de ville.

Url : <http://forums.introversion.co.uk/defcon/viewtopic.php?t=3799>



### 1984

Ce mod est tiré du livre de George Orwell, 1984, nous avons alors droit aux 3 super pays : eurasia, estasia et l'oceania. C'est assez fun à jouer.

Url : <http://forums.introversion.co.uk/defcon/viewtopic.php?t=2576>

### ABLE ARCHER - MIL-STD-2525B

Ce mod consiste juste à modifier toutes les icônes et les unités pour un aspect plus "réaliste".

Url : <http://forums.introversion.co.uk/defcon/viewtopic.php?t=3172>



### MIDDLE EARTH

Reprenant l'esprit du Seigneur des Anneaux, d'où son nom, le mod a été créé par un membre de la communauté francophone.

Ce mode ne propose pour l'instant que les unités et les villes

Url : <http://defconfr.jexiste.fr/phpBB2/viewtopic.php?t=37>

Retrouvez l'esprit de Defcon avec la communauté francophone sur [www.defconfr.info](http://www.defconfr.info)



Insects Infestation est un des mods les plus anciens d'Half-Life 2. Disponible depuis mi-janvier, il innove en nous plongeant dans le monde des insectes. Bienvenue dans une guerre de territoire où s'affrontent fourmis, termites et bientôt une troisième équipe nommée « l'alliance » !

Le mod Insects Infestation se veut le plus réaliste possible, les modèles sont dessinés à partir de photos très détaillées, les maps vous emmèneront au cœur d'une souche d'arbre, à l'intérieur d'une vache morte, sur un château de sable et bien d'autres !

Mais ce qui fait avant tout l'originalité du mod : son gameplay. Véritable jeu d'équipe Insects Infestation combine les styles de jeu FPS (vue subjective) et RTS (stratégie). Au travers des yeux des insectes, armés de vos mandibules et de vos poches d'acide très corrosives, il faudra protéger et faire évoluer votre colonie.

Le système de jeu se base sur la collecte de ressources. Les constructeurs doivent construire une plante de ressources sur les zones prévues. Ainsi les points de ressources de chaque individu de la colonie augmentent et permettent d'accéder à de nouvel-

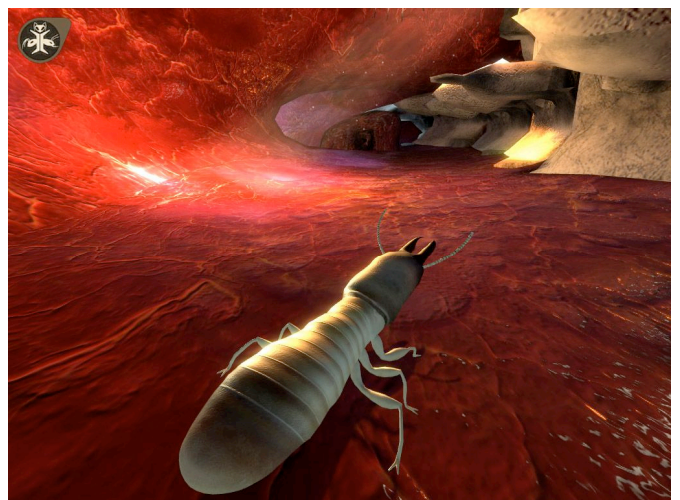
### Fiche Technique

Insects Infestation est un mod multi-joueur sous Source Engine.

[www.insectsinfestation.com](http://www.insectsinfestation.com)

Article en collaboration avec Insects Infestation France

[www.insects-infestation.fr](http://www.insects-infestation.fr)



les classes et de construire de nouvelles structures.

Les différentes classes disponibles sont : constructeur, soldat, médecin, soldat volant, soldat lourd et reine. Chacune a sa spécificité et son objectif.

Quelques exemples : le constructeur termite peut s'enterrer, le constructeur fourmis a un sonar pour localiser l'ennemi même au travers des murs, il possède une attaque « excréments » très explicite... Quant au soldat lourd, il a une attaque « charge » qui démultiplie sa vitesse. Le soldat possède un jet d'acide longue portée très efficace ! Plusieurs attaques sont disponibles par classes et ont des effets complémentaires.

Insects Infestation est un mod innovant, son système de récolte de ressources révolutionne le genre. Une fois la plante de ressources construite, le constructeur devra créer un chemin de phéromones. La méthode est simplissime mais efficace, le constructeur déposera les phéromones d'une ressource à une reine par exemple. La reine pond un NPC, joueurs géré directement par le serveur, en charge de parcourir le chemin de phéromones dans des allers-retours incessants collectant ainsi les ressources. Avec ces ressources, le constructeur aura accès à de nouvelles structures (défense, hallucinogène, soins, support) et de nouvelles classes seront disponibles (soldat lourd, reine...)

De plus Insects Infestation propose d'autres modes de jeu ! Notamment le mode « Domination » dans lequel la prise de points stratégiques et le combat sont les principaux objectifs. Il faudra capturer les cinq nids et tuer tous les adversaires pour remporter la victoire. D'autres modes de jeu sont en cours de réalisation.

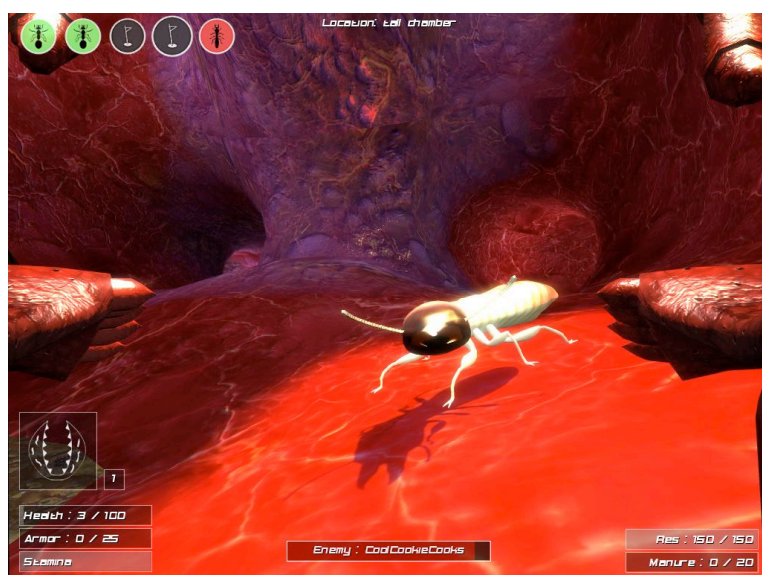
Pour finir, Insects Infestation, c'est aussi un univers graphique très soigné et une ambiance musicale de film hollywoodien, qui vous laisseront béat sur vos six pattes. En espérant vous retrouver bientôt en jeu.

---

Retrouvez l'univers du mod sur Insects Infestation France ([www.insects-infestation.fr](http://www.insects-infestation.fr)).

Les fichiers de jeux ainsi que les patches sont disponibles sur VosseyFTP.

Si vous avez un clan ou si vous en cherchez un, AnnuClan est ouvert à Insects Infestation sur [www.vossey.com/clan](http://www.vossey.com/clan)



# BLENDER

Open source 3D graphics creation



## BLENDER 2.43 : QUOI DE NEUF ?

### INTRO

Alors tout d'abord, bonjour, voici une nouvelle section qui apparaît dans le VosseyMag et qui je pense en intéressera plus d'un. En effet cette section traitera de tout ce qui est logiciels open-source qui seront susceptibles de vous aider dans votre projet de conception d'un mod, jeux-vidéos ou autres.

Ce moi-ci nous attaquerons avec une grosse peinture qui est, je pense que vous en avez déjà entendu parler : Blender.

### Un peu d'histoire

Blender a fait sa première apparition en 1988 au sein du studio hollandais NeoGeo. Ton Rosendaal, un des co-fondateurs de ce studio, a totalement réécrit ce soft pour des besoins techniques et Blender est né.

Suite à de multiples périples financiers, Blender est devenu open-source après une vaste collecte de fonds pour une valeur de 100 000 € afin de débloquent le code source et par le plus grand miracle, cette somme fut récoltée en 7 semaines.

Et aujourd'hui voilà cette superbe suite d'animation et de modélisation 3D qui grandit de plus en plus et devient un véritable outil capable de concurrencer les peintures commerciales existantes.

### Mais où en sommes-nous ?

Aujourd'hui nous arrivons à la version 2.43 qui est actuellement disponible en bêta : la 2.43 RC2 (seconde release).

Cette version qui évidemment apporte avec elle son lot d'améliorations, devient extraordinaire si je puis dire. Vous allez voir à travers cet article les nouveautés principales et quelques illustrations qui vont, je le pense, vous en mettre plein la vue.

Allez c'est parti, je vois que vous salivez déjà, je ne vais pas vous faire attendre plus longtemps.

### Zbrush-like ?

En effet vous ne rêvez pas, un Zbrush-like, si je puis dire cela ainsi, est intégré nativement dans Blender pour cette future version. Cette fonction est appelée : Sculpt Mode.

Pour les connaisseurs, vous vous doutez à quoi pourra servir cette toute nouvelle fonctionnalité mais pour les utilisateurs moins avancés, je vais vous expliquer cela immédiatement.

Par l'intermédiaire de ce mode de modélisation, vous pourrez sculpter vos maillages grâce à des brosses que vous éditez vous-même et qui vous permettra de simuler des rides, boutons, crevasses ou tout autre aspect organique que vous souhaitez apporter à votre objet.

### Fiche Technique

Article écrit par l'équipe de Blender Factory :

- SIMEON Mikael alias ren4rd
- VANTEUX Sebastien alias Matrix3d

Urls utiles :

- [www.blender.org](http://www.blender.org) : site officiel du projet
- [www.blender-factory.com](http://www.blender-factory.com) : site des auteurs du dossier



Ce mode provient d'un projet déjà en cours de développement et se nommant : **SharpConstruct**.

En effet l'auteur de ce projet a eu l'ingénieuse idée d'intégrer ce mode dans Blender pour faciliter son utilisation et ainsi améliorer encore et encore les capacités grandissantes de Blender.

Voici quelques exemples de ce que vous pourrez réaliser avec un peu d'entraînement :



Pas mal non ?!

Continuons, voici quelques screens de présentation de ce fabuleux outil :

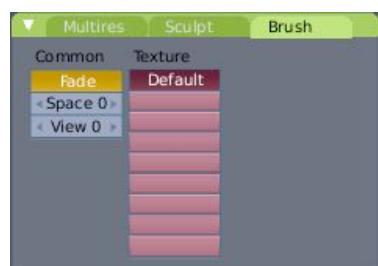


Ici vous pouvez apercevoir le premier onglet *Multires* qui vous permettra d'augmenter la densité de votre maillage afin de pouvoir le sculpter.

Ici vous pouvez apercevoir le second onglet *Sculpt* qui contient les diverses fonctionnalités de votre brosse, comme le lissage, le pincement, le déplacement et le gonflement. Vous pouvez aussi paramétrer la taille de votre brosse et sa force, et une option tout particulière vous permettant d'effectuer vos manipulations symétriquement suivant un axe que vous préciserez.



Et sur ce troisième et dernier onglet, vous trouverez vos brosses que vous pouvez réaliser vous-même grâce au système de création de textures procédurales de Blender ou même importer vos propres brosses réalisées sous des softs 2D tels que GIMP par exemple.

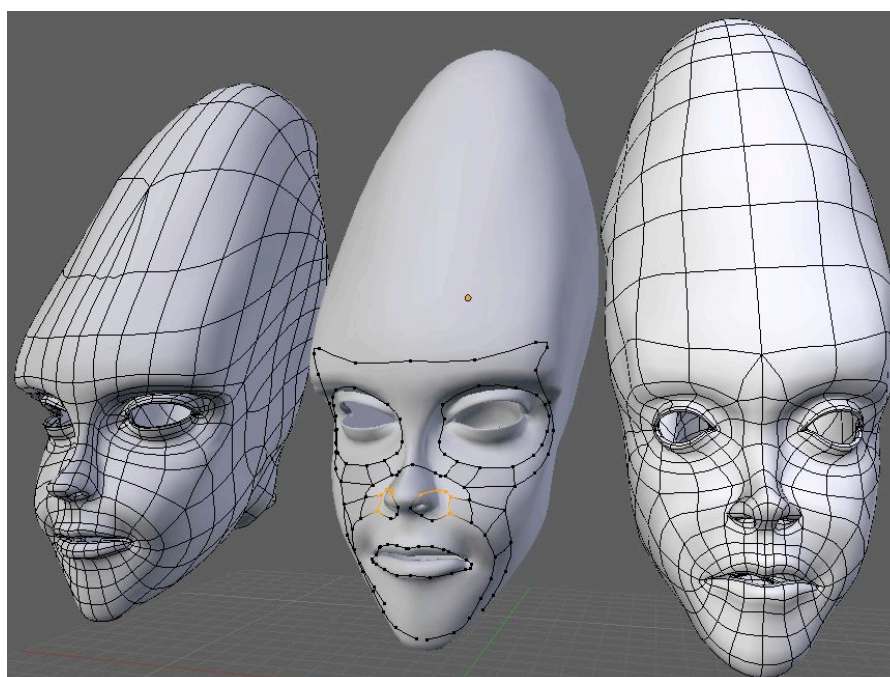


## Le Retopo Tool ou outil de modification de la topologie de votre maillage

Oulaaa vous vous dites, quel terme barbare est-ce donc ? Rien de bien compliqué, vous allez vite comprendre. Ce fabuleux outil vous permet de modifier la topologie de votre maillage très facilement.

La topologie d'un maillage, c'est la façon dont votre réseau de sommets (vertex) de votre objet est positionné. Vous pourrez donc modifier le positionnement de vos vertex facilement sans modifier l'apparence de votre objet.

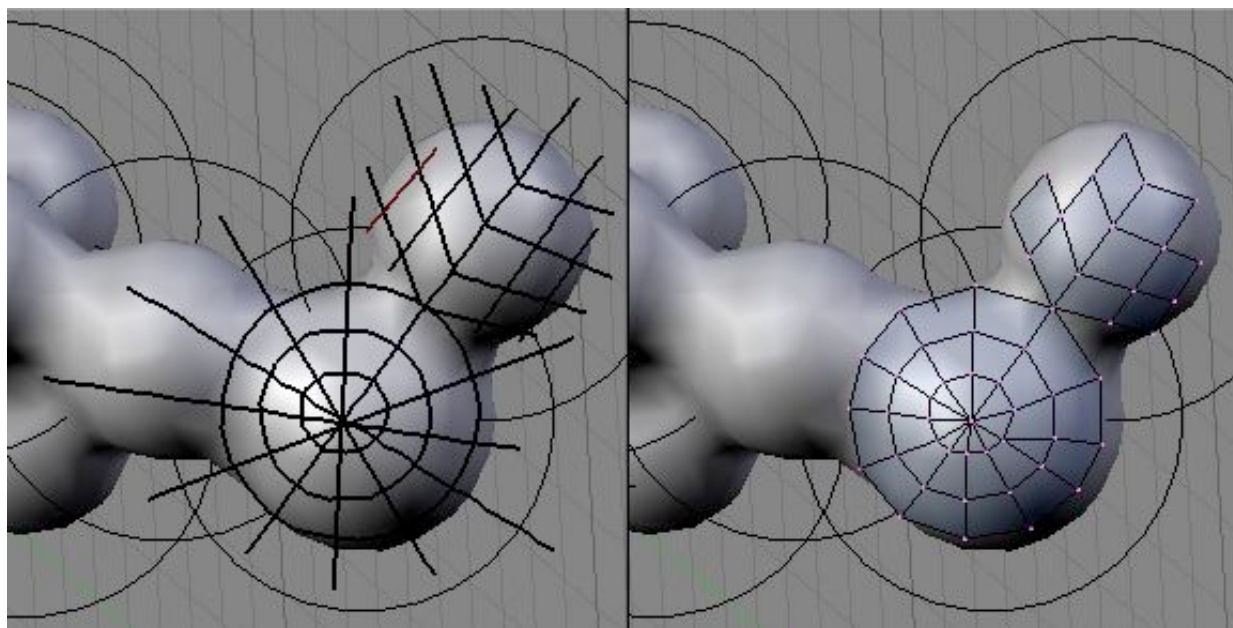
Que d'explications, alors qu'un simple screen vous montrera simplement à quoi sert cet outil :



Voilà je pense que vous avez compris, cet outil ultra pratique ravira les modeleurs aussi fainéant que moi. Sachez aussi que cet outil peut être utilisé interactivement en peignant la topologie que vous désirez sur votre objet et, magie, elle s'appliquera parfaitement à votre maillage sans en modifier la forme d'origine :

AVANT (dessiner votre topologie)

APRES (application de votre topologie)

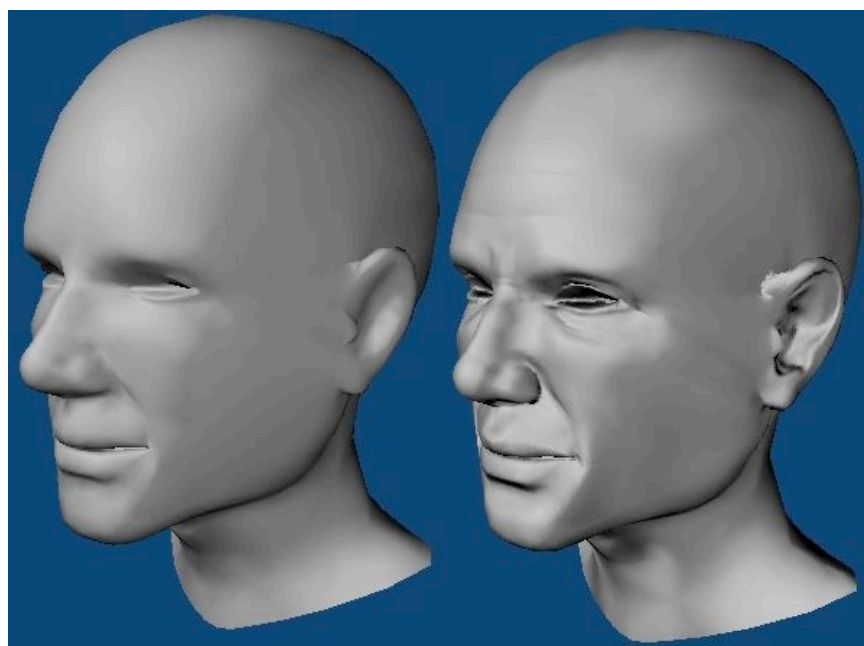


### Les Normal-Maps

Avant Blender gérait les normal maps mais très mal ce qui handicapait fortement les modeleurs dans le monde des jeux vidéo, cette technique est de plus en plus utilisée car elle vous permet de garder un maillage low poly ; elle vous offre un maximum de détails au rendu final.

Eh bien cette époque est révolue car maintenant Blender sait le faire et, qui plus est, le fait bien. Mais on parle de quoi là d'électro ménager ou bien ? Non je vous rassure nous sommes toujours dans le monde de la 3D.

Là aussi mieux que des paroles, une image qui montre clairement ce dont Blender est capable :



Et là évidemment nous ne traitons pas toutes les améliorations car il nous faudrait un VosseyMag complet. Mais ne vous en faites pas ce n'est pas terminé. Passons maintenant aux modificateurs.

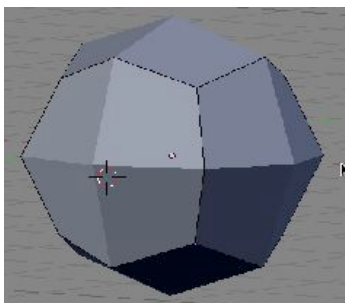
## Un modificateur, c'est quoi dans Blender ?

Un modificateur est une fonction qui va modifier le maillage de votre objet. Cela va nous permettre d'altérer la géométrie de notre objet par une utilisation successive d'une pile de modificateurs.

Tous les objets possèdent dans leur menu *Editing* (F9), un panneau *Modificateur*. Dans ce panneau, nous retrouvons l'option *Add Modificateur* par le biais d'un menu déroulant.

## Les modificateurs principaux de la version 2.42

Le modificateur *Subsurf* permet de lisser notre objet. Plus nous allons augmenter la valeur de ce modificateur, plus l'objet va s'arrondir.



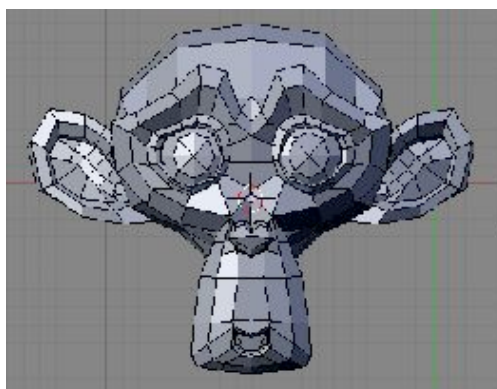
Ici nous avons un Subsurf de niveau 1 appliqué à un cube à l'origine.

Ici nous avons un Subsurf de niveau 3 appliqué à un cube à l'origine.

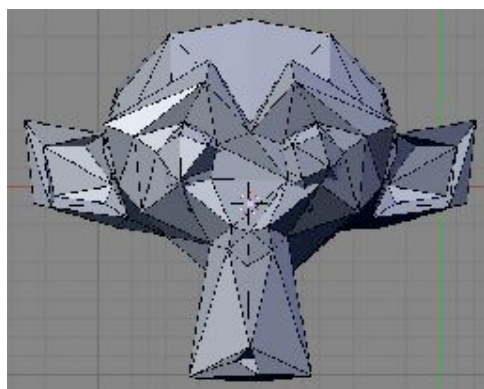


Le modificateur *Decimate* permet de décimer temporairement les sommets de notre objet. Cela permet en fait de faire un rendu rapide de votre scène. Ce modificateur va tout simplement diminuer la charge processeur durant le rendu. Très pratique pour des scènes complexes. Cela permet aussi de réduire les objets de votre scène se situant en arrière plan.

AVANT

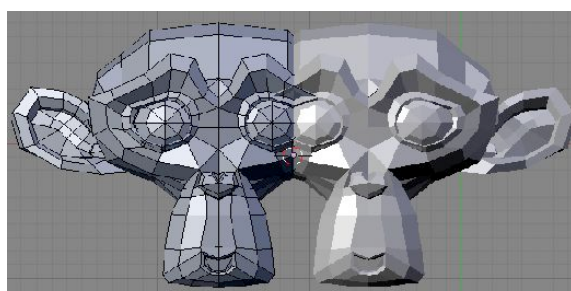


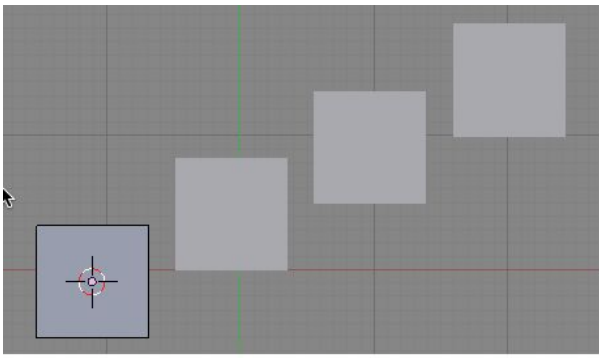
APRES



On remarque tout de suite l'efficacité de ce modificateur et l'intérêt de son utilisation dans les scènes complexes. Je commence à voir que vous comprenez la notion de fainéantise pour un modelleur.

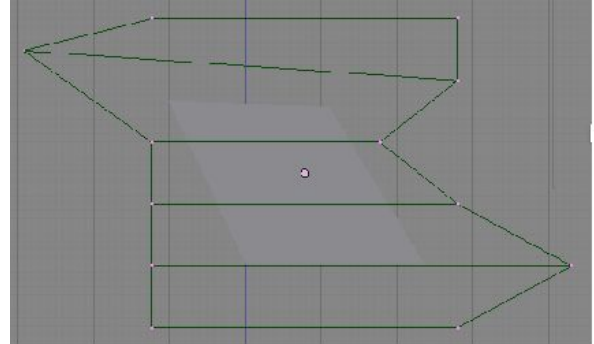
Le modificateur *Mirror* permet de créer une copie conforme de votre objet d'origine. Ce modificateur est très utile dans la modélisation de visage. Cela évite tout simplement de modéliser l'autre partie du visage.



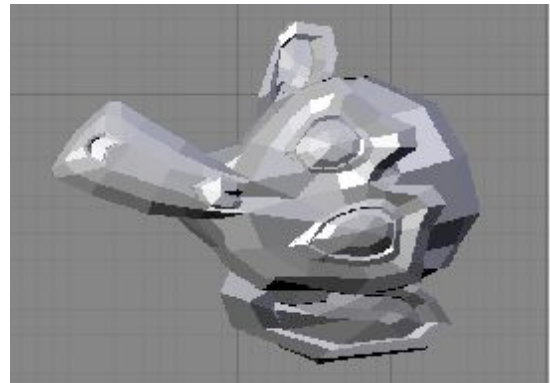
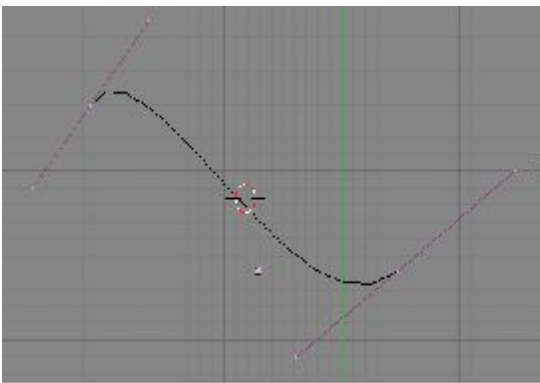


Le modificateur *Array* permet de créer des rangées de clones de l'objet de base dont la position de clone est décalée par rapport à l'objet de base.

Le modificateur *Lattice* (treillis en Français) permet de créer une cage de déformation tout autour de l'objet. Cela permet d'obtenir un contrôle direct sur notre objet. Pour le déformer, il suffit de modifier l'emplacement des sommets de la cage.



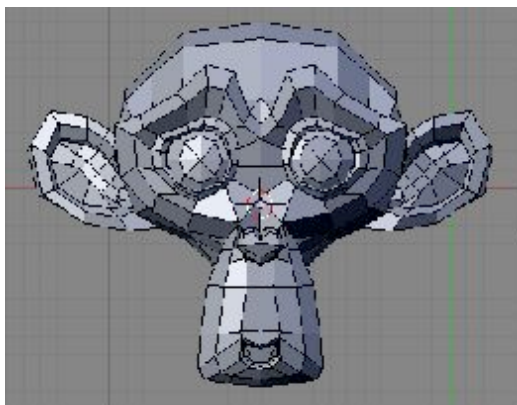
Le modificateur *Curve Deform* permet de déformer l'objet en fonction de la forme de la courbe qui lui sera associée. Il s'agit d'une méthode simple et efficace de déformation. Ainsi notre objet va être déformé en suivant la forme de la courbe.



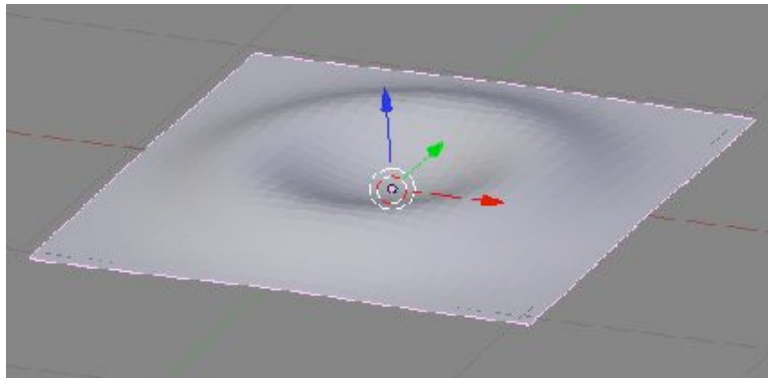
Le modificateur *Build* est un modificateur d'animation. Ce modificateur est très utile dans le milieu architectural car il permet de reconstruire dans le temps un objet. Une fois que vous lancez l'animation, on voit disparaître progressivement votre objet par groupe de faces.

AVANT

APRES



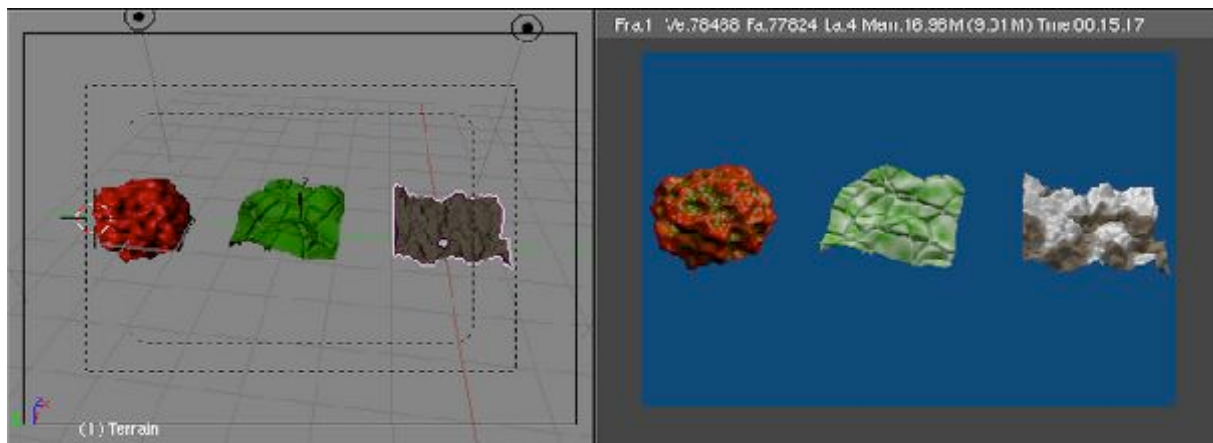
Le modificateur *Wave* permet tout simplement de créer des ondes sur une surface Grid. On va préférer pour cet effet le système de fluide de Blender plus précis et plus réaliste.



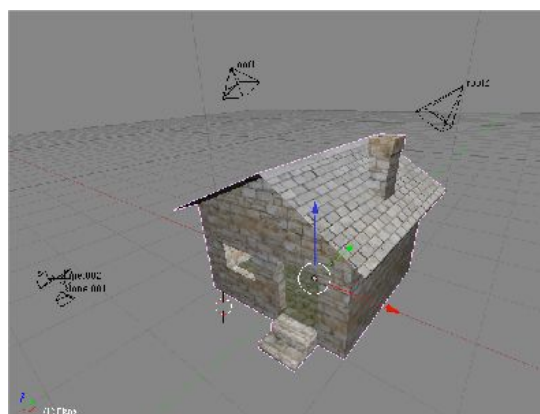
### Les nouveaux modificateurs de la version 2.43

Maintenant que vous avez bien cerné la notion de modificateurs dans Blender, sachez qu'évidemment dans cette nouvelle mouture, de nouveaux modificateurs apparaîtront avec elle.

Un de ces nouveaux modificateurs, *Displace* vous permettra de déplacer l'ensemble des sommets de votre objet basé sur l'intensité de la texture. Cela permet tout simplement de déplacer les sommets en fonction du motif de votre texture. Cela est très utile pour ajouter des détails sur un personnage destiné aux jeux vidéos par exemple.

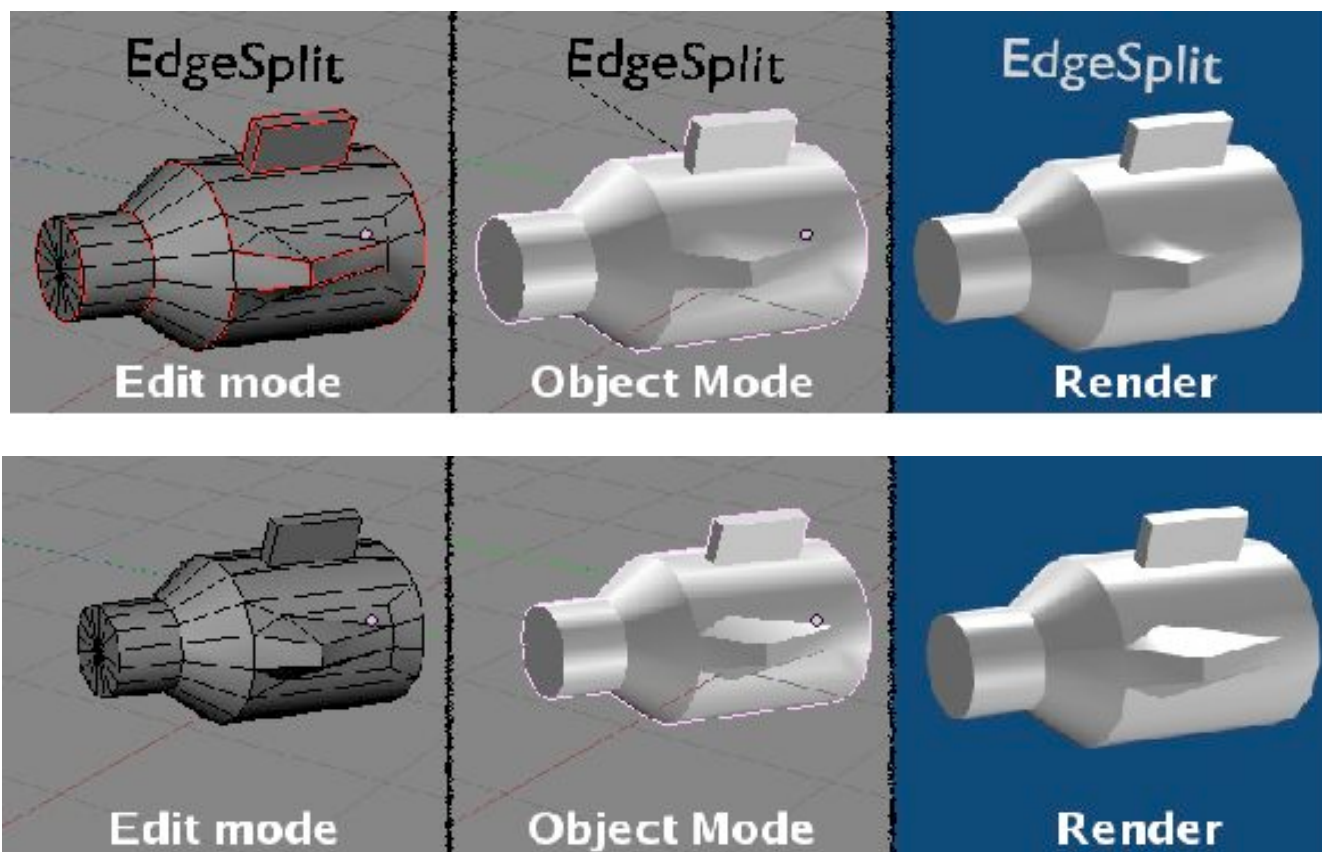


Le modificateur *UVProject* permet de texturer très simplement un objet par l'intermédiaire d'une lampe *Spot*. Cela va nous permettre de gagner du temps considérable dans la texture d'une maison par exemple, qui évitera de faire appel au uvdev qui est par moment long et fastidieux dans son utilisation.



Je perçois un sourire sur vos lèvres. C'est vrai c'est génial comme fonction.

Le modificateur *EdgeSplit* se comporte comme l'outil *Autosmooth* qui permet de lisser votre objet. Avec ce nouveau modificateur, l'utilisateur va pouvoir soit déterminer l'ensemble de Edge qui devront être lissés ou bien l'appliquer à l'ensemble de l'objet. On remarque qu'avec cette méthode nos parties sont plus détachées sur notre objet.



Après ce léger survolage, car là nous avons à peine vu le ¼ de tout ce que cette 2,43 va nous apporter, il est malheureusement temps de vous laisser.

En espérant que cet article vous aura un peu éclairé sur Blender, j'espère vous retrouver lors d'un prochain numéro de VosseyMag.

A bientôt et bon blending ;)

### Pour aller plus loin ...



Les auteurs de cet article ont sorti, chez FormacD, un CD de formation réelle de 35 heures sur Blender. Une version téléchargeable sur le net.

Le programme est disponible pour Windows et Mac.

[www.formacd.com/formacd\\_info.php?16](http://www.formacd.com/formacd_info.php?16)

# ModEmploi.net

Qui n'a jamais rêvé de travailler dans une boîte de jeux vidéos ? De créer le nouveau hit pour votre console fétiche ? Malheureusement, accéder à ces sociétés n'est pas chose aisée et la concurrence est rude.

Heureusement certains développeurs ont pensé aux amateurs en rendant "accessible" certaines parties de leurs jeux, laissant le champ libre aux bidouilleurs en herbe pour "personnaliser" les parties : modifications des images jusqu'à la mise à disposition d'un SDK.

Voici comment émergea l'épopée des mods avec des success stories comme Counter-Strike ou Day of Defeat.

A travers le monde, ce sont des milliers de projets lancés sur de multiples jeux, mais Steam regroupe deux des softs les plus modifiés : Half-Life 1 et Half-Life 2. Ils ne sont pas les seuls avec l'arrivée de jeux tiers comme Red Orchestra ou The Ship : The Murder Party.

Une idée suffit souvent à se lancer dans l'aventure du modding, une équipe se forme, le projet commence. Malheureusement, tout comme une société, les dev-teams ont des problèmes de recrutement. Les mappers sont légions mais les codeurs sont une perle rare.

C'est pour cela que le Groupe Vossey avait mis en place un service d'annonces de recrutement : ModEmploi proposant une news mensuelle et un article sur VosseyMag. Mais ce n'était pas suffisant, c'est pour cette raison que ModEmploi.net s'est développé avec une présence permanente sur Vossey.com - pour l'instant - avec moteur de recherche et possibilité de contacter directement les responsables de mods.

ModEmploi.net n'est pas exclusivement réservé aux hébergés et partenaires, comme vous pourrez le voir en consultant les annonces.

Si vous recrutez et que vous voulez profiter des services de ModEmploi.net, contactez nous par courriel sur [modemploi@vosseymag.com](mailto:modemploi@vosseymag.com)



## Caliber

L'histoire de Caliber se déroule au XXI ème siècle. 3 factions ennemies (House Vamin, Domus Absentis, The Order) se combattent pour leur survie et le contrôle de la Terre. A vous de choisir votre camp.

L'équipe recherche un codeur : vous devez posséder une expérience solide du C++ et du SDK Source, autrement dit : avoir déjà codé sous HL<sup>2</sup>. Maîtrise de l'anglais indispensable.

**Mod** multijoueur d'Half-Life 2

**Url** : <http://www.calibermod.com>



## East West

L'Ouest sauvage ne vous aura jamais autant passionné, loin des clichés des films spaghetti, East West nous promet des parties endiablées et tournées vers le fun.

- un animateur : Vous devez être capable d'animer des persos, aussi bien en vue à la 1ère personne qu'à la 3ème personne. La connaissance du rigging est un plus. Le travail effectué sous 3DS un autre plus.
- un modeleur : Vous serez responsable de la création de "props" (accessoires pour maps), et notamment : de calèches, de tuyaux rouillés, bidons et autres... Bosser sous 3DS est un plus. Savoir texturer son modèle est indispensable.
- un textureur : Vous devez posséder un talent certain pour le texturing, c'est à dire créer des textures réalistes de bois, sable, herbe, rochers, etc... Vous devez également être capable de créer de jolis panneaux de type 'Barber', 'Saloon'... sur fond de vieux bois usé. Si vous ne connaissez rien à HL2 ni au modding, pas de problème, on se chargera d'intégrer les textures au mod.

**Mod** multijoueur d'Half-Life 2

**Url** : <http://www.eastwestmod.com>





## Get A Life

Get A Life est une aventure solo, vous êtes Alexander « Alex » Zemlinsky, vous êtes revenu miraculeusement à la vie dans un bâtiment abandonné.

- deux mappers : Niveau requis: Expérimenté Vous devez avoir une excellente maîtrise d'Hammer (Brushwork - Application de texture et optimisation), maîtrise des déplacements et des scripts est un plus Smile Votre travail : un travail de finition, debug.
- un modeleur : Niveau requis : intermédiaire Vous devez avoir de très bonnes aptitudes en modélisation Low Poly, le soft recommandé est 3dsmax. Votre travail : création de prop statique, physique et dynamique (avec animation). la maîtrise du texturage sous 3dsmax est indispensable (uvw). Création de la dernière arme du mod.
- deux textureurs : Niveau requis : intermédiaire Votre travail : - création de skins - créer des textures pour les modèles - création de textures diverses (en fonction de la demande) Tous softs acceptés.

**Mod solo d'Half-Life 2**

**Url :** <http://www.getalife-mod.com>



## Logistique

Mod à chapitres, Logistique devrait proposer une suite d'énigmes tout en gardant l'esprit même du jeu original, Half-Life 2.

- un codeur : Je recherche un codeur, pour pouvoir me faire quelques modifications. Elles ne sont pas longues à faire mais je ne peux le faire par moi-même ayant un trop faible niveau.

**Mod solo d'Half-Life 2**

**Url :** <http://logistique.vossey.net>

## Lo Wang Reloaded

Lo Wang Reload se veut une suite du fps de chez 3D Realms et utilisant le BUILD engine (Duke Nukem 3D). On retrouve donc notre héros, Lo Wang, faisant une nouvelle fois face au terrible Zilla.

- un animateur : avoir des responsabilités et savoir les assumer, faire preuve de communication et savoir travailler en équipe, et savoir animer une arme, un personnage.
- un codeur : avoir des responsabilités et savoir les assumer, faire preuve de communication et savoir travailler en équipe, modifications et Implantation du HUD, modification du code pour retrouver les sensations du passé, applications différentes et multiples, codage des armes et des différents npc présents dans le mod
- trois modeleurs : avoir des responsabilités et savoir les assumer, faire preuve de communication et savoir travailler en équipe, nous recherchons très précisément une ou plusieurs personnes spécialisées dans les armes, les personnage npc et prop objet du decor
- un textureur : avoir des responsabilités et savoir les assumer, faire preuve de communication et savoir travailler en équipe, savoir convertir les textures au format VTF et éditer les fichiers VMT, création de skins (objets, véhicules, humain/monstres), création de textures pour environnements 3D.

**Mod solo d'Half-Life 2**



## Mario Kart Source

Reprise du célèbre plombier sur son kart, MKS devraient reprendre le gameplay de la version Nintendo 64 en ajoutant des circuits, des personnages et un éditeur d'arènes.

nes.

- deux soundeurs : Nous recherchons des soundeurs capable de réaliser des bruitages et autres sons du style (pas des musiques), ainsi que des voix de personnages du monde de Mario. Ils doivent savoir comment les mettre sous HL<sup>2</sup>, et savoir faire des

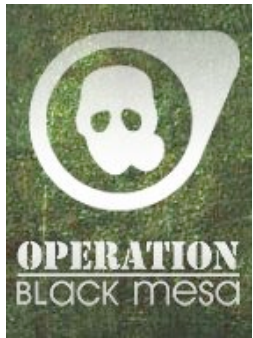
# ModEmploi.net

sons en boucle. Bien évidemment, connaître l'ambiance Mario Kart est obligatoire. Pas de préférences pour les programmes, les sounders ont le choix.

- un textureur : Nous recherchons un graphiste qui devra avoir la connaissance du texturing sous HL<sup>2</sup> (bump mapping et des speculars maps, en gros les détails des textures...), et connaître les bases dans l'utilisation des textures (propriétés, types...). Photoshop (CS or CS2) est requis.

**Mod** multijoueur d'Half-Life 2

**Url** : <http://www.mks-mod.com>



## Operation Black Mesa

Operation Black Mesa nous promet de revivre une aventure bien connue des fans de Half-Life puisqu'il s'agit d'un remake de Opposing Force sous le moteur Source.

- trois codeurs : avoir des responsabilités et savoir les assumer, faire preuve de communication et savoir travailler en équipe, anglais indispensable, création d'un jeu combinant client et serveur, implantation du HUD, modification du code pour retrouver les sensations du passé, création d'une base de données d'entités, applications multiples ... Le programmeur principal du mod, Nokia, à assurer pouvoir apporter son aide futur au(x) candidat(s).
- deux textureurs : savoir convertir les textures au format VTF et éditer les fichiers VMT, anglais indispensable, création de skin (objets, véhicules, corps organique humain/alien) et création de texture pour des environnements 3D.

**Mod** multijoueur d'Half-Life 2

**Url** : <http://operationblackmesa.vossey.net/>



## Revolution

Seules survivantes de la troisième guerre mondiale, les villes ouest européennes sont en effervescence. La Confédération Mondiale Unie, république militaire mondiale, assied son pouvoir sur l'ensemble du Globe par une politique

extrême. Annonçant publiquement vouloir protéger l'Humanité de dangers internes trop nombreux, ce gouvernement asservit la population mondiale. Bienvenue en 2090.

- un animateur : Vous devez bien sur maîtriser le rigging. Ainsi que des capacités d'apprentissage sur les outils mis à disposition par Valve. Préférence pour l'utilisation de Softimage XSI (ou bien de 3D Max Studios).
- un codeur : Vous devez avoir de très bonnes connaissances en C++ (niveau avancé). Une connaissance du Source SDK n'est pas obligatoire mais serait préférable. Des bases voire même une maîtrise de la programmation HLSL seront un gros plus.
- un designer : Vous devez être capable de travailler en équipe, avoir beaucoup d'imagination, de très bonnes capacités d'interprétation et surtout : du Talent.
- trois mappers : Vous devez avoir une excellente maîtrise d'Hammer4. Une expérience préalable sous Hammer (<= v3.5) est un gros plus. Un travail d'optimisation vous sera demandé ainsi qu'un travail d'esthétisme. De toute façon vous recevrez des informations très précises de la part de la Dev-Team .
- deux modeleurs : Vous devez avoir de très bonnes aptitudes en modélisation Low Poly, tous les softs sont acceptés mais nous avons une préférence pour l'expérience sous Softimage XSI ou bien 3DMax Studios. Vous modéliserez principalement des models de joueurs mais aussi des armes.
- deux textureurs : Vous vous occuperez avant tout de la conception de matériaux. Vous devez avoir de très bonnes capacités en réalisation 2D. Tous softs acceptés.

**Mod** solo et multijoueur d'Half-Life 2

**Url** : <http://revolution.vossey.net>



## SG1 Missions

A l'ère de l'apogée des grands maîtres, un mystérieux soldat surentraîné est envoyé en mission d'infiltration suite à des informations particulièrement inquiétantes sur une éventuelle alliance entre les grands maîtres Goa'ulds, parmi les plus puissants et les plus dangereux.

- un codeur : Besoin d'un codeur spécialisé dans la partie "client" du code.
- deux modeleurs : Savoir maîtriser l'animation et la création de modèles organiques est un plus... Toutefois, nous avons également besoin d'un modeleur d'objets.
- un sounder : Besoin d'un sounder capable de créer et synthétiser des voix pour les divers personnages du mod.
- deux textureurs : Besoin d'un 2D-artiste capable aussi bien de créer des menus bien pensés que de créer des textures en 512\*512 de bonne qualité...

**Mod solo d'Half-Life 1**

**Url :** <http://sg1-missions.vossey.net>

## Warhammer 40k Apocalypse

D'origine française, le mod propose une immersion dans le monde fantastique de Warhammer 40k avec tout d'abord une aventure multijoueur. Une version solo devrait prochainement suivre.

- deux codeurs : Nous cherchons activement des codeurs sachant réaliser le code source de véhicules complexes et de modes de jeux.
- deux textureurs : Nous cherchons activement des skimmers spécialisés dans le texturing d'arme. Tous logiciels acceptés.

**Mod solo et multijoueur d'Half-Life 2**

**Url :** <http://wh40kapocalypse.vossey.net>

## Hébergement

Si vous avez un projet autour d'Half-Life 1, Half-Life 2, Red Orchestra, The Ship, Dark Messiah ou tout autre jeu disponible sur Steam, ou autour de Enemy Territory : Quake Wars, sachez que Vossey.com et Quake-Wars.fr peuvent vous aider à vous lancer ou à vous relancer.

Le Groupe Vossey vous propose un hébergement professionnel, le même que celui de Vossey.com, gratuit, avec base de données MySQL, accès aux pages dynamiques avec PHP, un espace disque suffisant pour votre site, des sauvegardes quotidiennes et un service de téléchargement et de promotion.

De plus vous aurez accès au système publicitaire, au forum dédié des hébergés et partenaires, au nouveau système ModEmploi.net et aux futures fonctionnalités offertes aux hébergés et partenaires.

Attention, l'hébergement est interdit aux clans.

Pour plus d'informations, contactez-nous sur [hebergement@vossey.com](mailto:hebergement@vossey.com).

## AnnuClan

Pour les clans, Vossey.com ou Quake-Wars.fr proposent un annuaire avec système de recherche selon les jeux joués, le recrutement et le niveau.

AnnuClan est le lieu idéal pour promouvoir son clan qu'il soit sur Counter-Strike, Day of Defeat, Call of Duty, Red Orchestra ou tout autre mod ou jeu disponible sur Steam, ou sur Enemy Territory : Quake Wars.

L'inscription est libre et gratuite, et permet de présenter l'ensemble de vos équipiers et de vos serveurs de jeux.

*Verygames.net* propose des serveurs multi-jeux parfaits pour vos entraînements et vos soirées funs entre amis.

*Ovh.fr* vous propose un hébergement professionnel avec base de données et PHP.

**Url :** <http://www.vossey.com/clan>

<http://www.quake-wars.fr/clan>

## Hébergement OVH

Si vous recherchez un hébergeur fiable, offrant des services de qualité pour un prix compétitif, nous vous conseillons OVH, notre partenaire depuis presque 6 ans.

Des offres adaptées à vos besoins et à votre bourse, idéal pour tout projet d'envergure. Vossey.com possède plusieurs serveurs dédiés chez OVH.

<http://www.ovh.fr>

## Serveurs de jeux Verygames.net

Voilà un an que Vossey.com et Verygames.net se sont associés afin de proposer des serveurs de jeux de qualité et surtout multi-mods; la force de Verygames.net.

Vous pouvez changer rapidement et facilement le jeu présent sur votre serveur de jeu parmi une liste importante de mods pour Half-Life 1 et Half-Life 2.

Notre collaboration permet de faire évoluer cette liste en leur proposant les meilleurs mods venant juste de sortir.

<http://www.verygames.net>

## Jouons ensemble avec Big Browser

Big Browser est un programme permettant aux joueurs d'une communauté de pouvoir se rejoindre très facilement.

Grâce à Big Browser, vous voyez tous vos amis en train de jouer d'un seul coup. Plus besoin d'ajouter un ami à chaque fois, vous vous connectez une fois et c'est fini, vous êtes connecté à votre communauté.

<http://www.big-browser.com>







## VosseyMag

VosseyMag est un magazine mensuel entièrement gratuit sous format PDF retraçant l'actualité de l'univers des jeux de Half-Life 1, Half-Life 2, Valve, la plateforme Steam, l'esport et Quake Wars.

Si vous avez une remarque, suggestion, question ou si vous voulez écrire un article pour le VosseyMag, n'hésitez pas à nous contacter par courriel sur [contact@vosseymag.com](mailto:contact@vosseymag.com)

## Nos Serveurs de jeux

En collaboration avec Verygames.net, nous mettons à votre disposition 5 serveurs de jeux :

-  CS 1.6 : verygames.vossey.com:27015
-  CS Source : verygames.vossey.com:27030
-  NS : verygames.vossey.com:27035
-  Earth's Special Force : jeux.vossey.com:27018
-  Day of Defeat Source : jeux.vossey.com:27016
-  SourceForts : jeux.vossey.com:27015

## Hébergés et Partenaires

- Caliber
- East West
- Far Death
- Get A Life
- Kill to Kill
- Logistique
- Mario Kart Source
- New World Conflict
- NS4All.be
- Perfect Dark
- Revolution
- RPM Infinity
- Science and Industry
- SG1\_Missions
- Stargate TC Source
- StarWars : The New Era
- Translators
- WH40K Apocalypse

Si vous voulez être partenaire ou hébergé, contactez nous sur [hebergement@vossey.com](mailto:hebergement@vossey.com) ou [hebergement@quake-wars.fr](mailto:hebergement@quake-wars.fr)



# Le mois prochain

