VosseyMag

Le fanzine officiel du Portail Francophone d'Half-Life, Half-Life 2 & leurs mods

Lettre d'information — Édition N° 1 — Rentrée 2006

Sortie de ProDod
Une communauté déjà affaiblie voit arriver un nouvel opus essayant d'offrir le gameplay de Dod 1.3 à Dod Source.

Une sortie prématurée qui ne fait pas l'unanimité.
Page 2

Ep2 ne sera pas seul

Pour augmenter les ventes, Valve proposera deux mods en plus de la suite de l'épisode 1, opus sorti juste avant l'été

Page 4

Natural Selection 2 payant ?
La suite d'un des meilleurs mods coopératifs va nous revenir en version payante, mais à quoi a servi le Sudoku ?
Page 5

Empire

Mélange de FPS et RTS, ce mod nous propose une nouvelle expérience de jeu.
Page 6

ESWC 2006
La plus grande rencontre e-Sport a eu lieu à Paris Bercy début juillet pour voir les françaises des BtB remporter la coupe, alors que les brésiliens se sont octroyés la finale homme.
Page 7

Vossey Podcast

Toutes les vidéos et sons de Vossey.com dans votre iPod
Page 9

Un été pas si chaud

Ah les joies de la canicule : crème solaire qui dégouline sur le clavier, bouteille d'eau renversée sur l'unité centrale, PC qui surchauffe, mains moites et souris qui colle...

Le mois de juillet ne fut pas des plus agréables pour toutes personnes inspirant à un peu de tranquillité pour s'attaquer à quelques mods bien au frais derrière son ordinateur à parfaire son bronzage 17 pouces fréquence 60 Hertz.

Pour une autre partie d'entre vous, ce fut plutôt extraordinaire : vacances au bord de mer, piscine, cocotiers, soleil : le pied ! Oui mais l'actualité vidéoludique liée à Half-Life dans tout ça ?

Qu'on se le dise, l'actualité de cet été ne fut pas, contrairement au temps, des plus chaudes. Certes elle ne fut pas complètement morte, loin de là, mais rien de bien extraordinaire n'eut lieu non plus.

Le développement des mods amateurs, hormis quelques uns qui sont même sortis, connut par exemple un ralentissement certain, facilement compréhensible de part les départs en vacances des différentes équipes de développement.

Il aura donc fallu « racler les fonds de tiroir », comme dirait l'autre, pour réussir à trouver des sujets pour ce premier VosseyMag, votre nouveau rendez-vous mensuel sous forme d'e-magasine, dont le but est, pour cette première, d'offrir à tous les vacanciers un rapide compte rendu des points forts des deux mois qui viennent de s'écouler.

Et qu'avons-nous déniché de beau ? Eh bien un peu d'e-sport avec la couverture de la cinquième édition de la coupe du monde des jeux-vidéos ; un soupçon d'actualité concernant les mods amateurs, avec notamment les sorties d' Empire, d'Exterminate et de Prodod ; une pointe de news liées directement à Steam, Half-Life 2 et DoD : Source et, pour conclure, un retour sur une partie des informations relatives à Vossey.com.

Récapitulons : pas d'annonce concernant un hypothétique Half-Life 3, c'est sûr. Pas d'information relative à une possible version huit de Vossey.com, j'en conviens. Pas de sortie de gros mods « amateurs » attendus, c'est exact. Beaucoup de blabla ? C'est vrai.

Enfin, plutôt que de se pencher sur les points négatifs d'un été au bilan mitigé, voyons le bon côté des choses : rien ne nous retiendra des heures durant devant nos PC avant quelques mois, ce qui devrait permettre à tout le monde de disposer de suffisamment de temps libre en ce début d'année scolaire pour cartonner dès la rentrée ! Au fait, pas trop lourd le sac ?

Exyntigor

I DoD you !

Alors que l'été 2005 était fortement consacré à la mode zombies et zombinettes, l'été 2006 s'est plutôt mis aux couleurs rouge, verte et blanche de Day of Defeat. Entre Day of Defeat, Day of Defeat : Source et Prodod, les amoureux de jeux consacrés à la seconde Guerre Mondiale ont eu de quoi se rassasier. En plus, comble du bonheur, le site Vossey.com en a rajouté une couche en organisant diverses soirées axées autour de ce thème.

Du DoD...

29 juin, après une trop longue attente pour les fans, Valve propose enfin un peu de nouveautés pour Day of Defeat : Source. Un peu ? On peut même aller jusqu'à pas mal ! En effet, dans la nuit du 28 au 29 juin eut lieu une mise à jour au contenu plutôt conséquent : deux nouvelles cartes furent intégrées au jeu, apportant avec elles un nouveau mode de jeu, démolition.

En outre, la détection des tirs fut améliorée, les hitboxes furent ajustées dans l'optique de les rendre plus précises et quelques petits ajouts vinrent se greffer à tout cela, dont un temps de rechargement du BAR plus court et un Garand avec un peu moins de recul et une cadence de tir plus rapide.

De plus, plusieurs améliorations graphiques furent également de la partie. De la partie ? Des parties plutôt ! Effectivement, les parties reprenant toutes ces nouveautés purent être nombreuses grâce à une modification spéciale du serveur DoD : Source de Vossey.com qui permis de faire tourner ce dernier uniquement sur les cartes dod_colmar et dod_jagd.

« Chez Valve, on semblait bien déterminé à profiter de la période estivale pour bichonner son bébé »

Suite à ce gros patch, Valve décida de battre le fer tant qu'il était encore chaud. Pour se faire, rien de tel qu'un petit week-end gratuit, le premier ayant fait ses preuves économiquement parlant. Ainsi l'événement se répéta du 7 au 10 juillet : les personnes le souhaitant purent donc tester le jeu gratuitement durant trois jours et, pour l'occasion, le serveur DoD : Source de Vossey.com, tournant toujours uniquement sur dod_colmar et dod_jagd, proposa deux slots supplémentaires portant à vingt le nombre de joueurs qui pouvaient être accueillis.

Et décidément, chez Valve, on semblait bien déterminé à profiter de la période estivale pour bichonner son bébé. Un peu moins d'un mois plus tard, une nouvelle mise à jour, au contenu une nouvelle fois relativement imposant, sortit. Point de nouvelles cartes ou nouveau mode de jeu, mais les amateurs de DoD : S purent constater qu'un certain nombre de bugs a été corrigé, tel que celui permettant aux joueurs de capturer un point en étant plus éloigné de celui-ci que prévu ou celui permettant aux joueurs de planter la bombe puis de changer d'équipe, provoquant ainsi l'explosion de cette dernière et l'attribution d'un point à la mauvaise équipe.

En outre, la gestion des hitboxes a été une nouvelle fois améliorée ainsi que le son produit par les impacts de couteau. La correction d'exploits ne fut pas en reste avec, entre autres, celui permettant de lancer des grenades plus loin que prévu.

... et du ProDoD

Et entre temps ? Entre temps ProDoD, anciennement connu sous le nom de DoD Competition, sortit. Cette modification pour Day of Defeat : Source, qui nécessite donc la présence de ce dernier sur votre PC pour tourner, a pour ambition de répondre à une majorité des critiques formulées par des adeptes invétérés de Day of Defeat 1.3 qui jugent la version Source « imprécise », « mal équilibrée », « buguée » et uniquement « ffa ».

Attention, « il ne faut pas vous attendre à des miracles : ProDoD, ça reste DoD : Source à 90% ! Les changements apportés par la modification sont nombreux mais ne concernent des détails que seuls les aficionados de Day of Defeat pourront constater de manière évidente. Rapidement, ProDoD ce sont des pistolets pour toutes les classes, des armes plus précises (avec une réduction du cône de dispersion), des dégâts légèrement revus à la hausse, des grenades à la 1.3, une pénétration dans les murs améliorée, un anti-cheat intégré et une multitude d'options utiles pour les matchs officiels » (Razorbill, news du lundi 17 juillet).

« Ce que je peux dire sur Prodod c'est qu'il essaie de rendre le gameplay 1.3 sous DoD Source,

chose qui pour ma part est réussie. » (Worldwideboss)

Depuis cette release, les développeurs ne se sont pas reposés sur leurs lauriers et travaillent d'ores et déjà sur une nouvelle version de leur projet. Ainsi, un updater pour que les plugins puissent s'ajouter ou se supprimer très facilement et pour qu'ils puissent se mettre à jour via cette interface est prévu. De plus, le système anti-cheat et le système de statistiques ont été finalisés. Au niveau du jeu, diverses modifications de gameplay sont évidemment aussi en préparation. Ces changements visent à équilibrer les armes et donnent notamment aux armes automatiques plus de chance sur les distances moyennes dans le but de ne plus en faire uniquement des armes presque de corps à corps.

Enfin, la dev-team semble vouloir se mettre au marketing puisqu'elle parle également de faire un peu de pub autour de la sortie de la prochaine grosse mise à jour de son projet pour faire connaître encore un peu plus ce dernier.

Les avis de joueurs actuels des communautés 1.3 et Source

« L'attrait principal de ProDoD réside dans le fait que les pistolets ont été ajoutés pour toutes les classes, ça accélérera les combats et évitera aux joueurs de sauter partout ou de courir en retrait pour recharger leur arme ! J'apprécie aussi le dispositif de vérification des fichiers customs et des configs des joueurs.

A propos des communautés, j'espère que ProDoD ne sera pas un prétexte pour diviser encore les joueurs. Je me contenterai de jouer au jeu qui a le plus de succès ! DoD Source ou ProDoD, il ne faut pas oublier que ce que l'on aime avant tout, c'est DoD. »

PanTeroR, joueur chez mysTix (DoD Source)

« Ce que je peux dire sur Prodod c'est qu'il essaie de rendre le gameplay 1.3 sous DoD Source, chose qui pour ma part est réussie. On y retrouve l'arme secondaire et la grenade « lancée » que l'on avait avant. Les sensations de la 1.3 sont retrouvées avec des graphismes supérieurs.

Je préfère nettement ProDoD au DoD : Source actuel, et j'espère que les joueurs suivront notamment grâce a la modification du gameplay. »

Worldwideboss, joueur chez Wolfen-Dragoners 2 (DoD 1.3)

Et la communauté ?

Si l'initiative de ProDoD est intéressante et semble faite pour répondre aux attentes des joueurs de DoD 1.3, un effet négatif est évidemment à soulever : la division de la communauté. A l'image de Counter-Strike où la communauté est très divisée entre CS et CS :S, le problème est le même entre DoD 1.3 et DoD: S. A cette division vient désormais s'ajouter une nouvelle alternative, qui est donc ProDoD, au risque d'accentuer la fracture au sein des joueurs.

C'est ainsi que, dans le but de répondre aux envies de chacun que Vossey.com a organisé trois soirées entièrement dédiées à l'univers Day of Defeat. Ainsi, le lundi 24 juillet les joueurs ont pu se retrouver sur DoD 1.3, le lendemain sur DoD : Source et enfin le 26 sur ProDoD. Ça donne envie ? Pas de panique, en fonction de l'attente de tous et des disponibilités de l'équipe l'événement sera reconduit !

Exyntigor

DoD n'est pas un cas isolé

Le problème posé par ProDod à la communauté Day of Defeat sera présent prochainement chez les joueurs Counter-Strike où la version Source ne fait pas non plus l'unanimité. Le projet CSPromod consiste à reproduire intégralement la version 1.6 sur le Source Engine sans la nécessité de Counter-Strike Source.

Le projet est en cours de beta-test, mais déjà les communautés de joueurs se demandent l'intérêt d'un tel opus si ce n'est encore une fois une cassure nette parmi leurs rangs. L'avenir nous dira si CSPromod aura plus de succès que ProDod.

Caouecs

Half-Life 2 : Episode Two ne sera pas seul !

On peut l'affirmer sans se tromper, c'est cette annonce qui fut l'information de l'été, voir l'information de l'année ! Après des années d'attente, de fausses informations, de rumeurs et de démentis, cette fois c'est officiel : Team Fortress 2 est bien en développement et il accompagnera Half-Life 2 : Episode Two, avec un autre jeu, Portal, lors de la sortie de la suite d'Episode One : Aftermath.

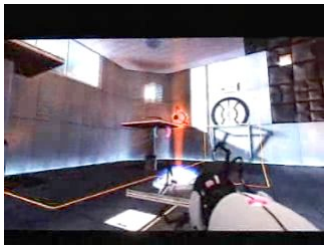
L'annonce fut faite lors de la conférence annuelle d'EA, le nouveau distributeur de Valve suite aux déboires que la société a rencontré avec Vivendi Universal Games : le deuxième opus de la trilogie faisant suite à Half-Life 2 ne sera pas vendu tout seul.

Effectivement, deux jeux l'accompagneront donc : Portal, un jeu monojoueur qui devrait offrir une nouvelle approche de jeu à l'image du pistolet anti-gravité de Half-Life 2, et Team Fortress 2, la suite du célèbre Team Fortress, mod multijoueur pour Half-Life 1.

« On peut l'affirmer sans se tromper, c'est cette annonce qui fut l'information de l'été, voir l'information de l'année ! »

Tout d'abord un petit mot au sujet d'Episode Two, qui depuis l'annonce de Team Fortress 2 se retrouve relégué au second plan dans l'actualité. Contrairement à Episode One : Aftermath, Freeman disposera cette fois-ci de nouvelles armes et de nouveaux véhicules dans le but d'enrayer la menace de plus en plus pesante que constitue le Cartel.

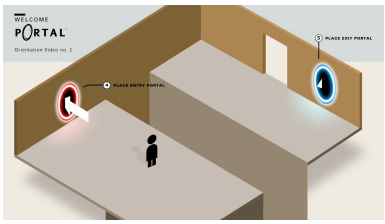
Bonne nouvelle pour les joueurs dont une très grande majorité reconnaît être déçue par Episode One : Aftermath de part son absence de réelles nouveautés. En revanche, pour toutes les personnes qui ont trouvé Episode One trop court la nouvelle risque d'être dure à accepter : la durée de vie d'Episode Two serait encore plus réduite, on parle de trois heures de jeu !



Sinon, Valve a participé à la Game Convention 2006, le plus grand salon européen de jeux vidéo qui se tient à Leipzig en Allemagne, pour y présenter Half-Life 2 : Episode Two, Team Fortress 2 ainsi que Portal. C'est donc dans ce contexte que plusieurs vidéos de ces jeux ont été présentées, dont cinq dédiées à Episode Two, une à Portal et une à Team Fortress 2.

Au niveau de TF 2 justement, les aficionados de la première version seront ravis de voir chacune des classes en action et les rocket-jump toujours présents. Le jeu présente un style de graphisme particulier pour un FPS mais pas pour autant désagréable, bien au contraire. Chez Valve, on assure même que TF 2 sera le jeu Source le plus avancé graphiquement quand il sortira, en clair le plus beau : rien que ça. On notera également un humour discret visiblement omniprésent suite au visionnage du premier teaser présenté sur Vossey.com le 19 juillet.

Valve semble donc frapper fort avec une sortie d'Episode Two désormais très attendue. Les développeurs d'Half-Life réussiront-ils à faire passer le mauvais goût d'amertume laissé par Aftermath ? Sans doute que oui, une nouvelle fois grâce à la présence de Team Fortress 2 qui, d'après un sondage réalisé par Vossey.com auprès de sa communauté, constitue une raison suffisante pour acheter Episode Two selon 15% des votants. En même temps, on comprend aisément que la raison principale ne soit pas les misérables trois heures de jeu promises par Episode Two...



Enfin, Valve reste tout de même Valve et malgré toutes les bonnes intentions du monde un nouveau retard est à déplorer puisqu'en effet la sortie d'Episode Two a été repoussée au début de l'année 2007. Les versions PC, Xbox 360 et PS 3 devraient donc sortir en même temps, un pack comprenant Half-Life 2, Aftermath, Episode Two, Team Fortress 2 et Portal semblant être prévu pour ces deux consoles. Tout vient à point à qui sait attendre et, si ce retard permet d'offrir des jeux d'excellente qualité, on peut bien faire preuve d'un peu de patience !

Exyntigor

Natural Selection 2 payant ?

On peut lire beaucoup de choses sur les nouveautés prévues, on peut télécharger des trailers, admirer de belles images mais il faut bien avouer que le nombre de mods dans un état distribuable n'est pas si important que ça.

Le constat est encore plus flagrant si on ne considère que les mods Source (basé sur le moteur d'Half-Life 2).

Néanmoins, on peut quand même citer Garry's Mod, SourceForts ou encore Dystopia voir Empires. Concevoir un mod demande des ressources de natures différentes mais facilement identifiables : par exemple motivation, temps, capacité technique, ressources humaines (composition de l'équipe).

Avec le passage au moteur Source, les possibilités de produire des mods plus accomplis, plus agréables visuellement et plus innovants ont été augmentées. Avec cette augmentation, il faut évidemment plus de temps aux différentes dev-teams pour mener à bien leur projet.

Nous pouvons alors distinguer deux types de dev-teams : une passionnée et une autre « professionnelle ».

La plupart des mods sont développés par des dev-teams composés d'étudiants, de personnes donnant sur leur temps libre pour arriver ensemble à produire un mod jouable. Leur besoin financier est relativement faible : en dehors des coûts liés à un serveur de jeu, d'hébergement de site web, il est relativement proche de zéro.

Leur mod n'a d'ailleurs pas pour but premier d'être un jeu qui sera jouable par des milliers de personnes et sur une longue période.

Néanmoins, certaines dev-teams n'ont plus le temps de consacrer plusieurs mois voir plusieurs années de leur temps libre pour programmer un mod. Donc s'ils ne prennent pas ce temps sur leur temps libre, ils doivent le prendre sur le temps de travail et donc être rémunérés.

Leur vrai but est alors, non plus de créer un simple mod, mais presque un nouveau jeu avec de nombreux éléments originaux. Ce jeu sera développé avec une démarche qualité forte.

On parle de TC (Total Conversion) dans ce cas là : les dev-teams utilisant le moteur Source pour créer un jeu unique.

Prenons quelques exemples avec The Ship et Natural Selection.

Le mod Half-Life 1 : The Ship a été développé par Outerlight, une société écossaise. Après un succès relativement important de leur mod, ils ont décidé de créer le jeu complet.

Malgré une présentation à l'E3 2005 d'une version solo, The Ship revient uniquement à une version multi-joueurs.

Le studio de développement a trouvé assez de fonds pour être distribué dans le commerce à la fin de ce mois-ci par Mindscape. Vous pouvez également acquérir le jeu via Steam.

Ces revenus vont servir à payer les coûts de développements engagés par le jeu mais aussi à commencer la suite : The Ship 2 ainsi que d'autres projets.

Un autre exemple est bien sûr **Natural Selection 2**.

En effet, l'objectif de Flyara, développeur principal de Natural Selection, est de proposer Natural Selection 2 à la communauté comme un jeu sérieux et abouti assez rapidement en créant son propre studio de développement.

Il n'était pas question de faire un simple portage de Natural Selection vers le moteur Source : non le jeu allait être entièrement nouveau. La question du financement s'est naturellement posée.

Plusieurs solutions ont été évoquées : financement par la communauté (soutien financier direct), précommande du jeu (avec la possibilité qu'il ne sorte jamais), développement rapides d'autres jeux payants.

C'est cette dernière solution qui a été retenue : le jeu Zen of Zudoku a été développé par Flyara pour générer de l'argent pour assurer le développement de NS Source.

Ce jeu se veut simple à utiliser et relaxant : permettant de cibler un nombre important de joueurs. Le but de ce jeu est uniquement de faire de l'argent et pas de le développer sur du long terme ou de passer du temps sur la maintenance. En plus de la vente via le site officiel, Zen of Zudoku sera disponible sur Steam courant septembre pour $13 environ.

Malgré cela, le jeu Natural Selection 2 sera quand même payant : il devrait coûter environ $20.

Pourquoi rendre le jeu payant ? Tout simplement pour assurer son maintien et développement à long terme…

Au final, le joueur fan de Natural Selection aura attendu quelques mois supplémentaires, n'aura pas forcément déboursé d'argent en achetant le jeu de Sudoku mais il devrait bénéficier d'un jeu qui s'annonce comme devenir un titre incontournable pour quelques dollars de plus.

BenHur

Réactions de dev-teams francophones

Nous avons demandé l'avis de nos hébergés et partenaires, sur les mods payants.

Je vous rassure tout de suite, aucun mod prévu payant à l'horizon; les mods sont faits par des passionnés pour des passionnés.

Même si la plupart des équipes s'accordent sur le fait qu'il n'est possible de vendre son travail que si ce dernier est "professionnel", un système de dons pourrait les aider à financer un serveur de jeux par exemple.

Le fait de payer avant le début de développement est bien sûr aberrant à leurs yeux comme aux nôtres.

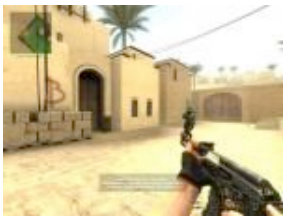
A la question sur les mods qu'ils verraient payants et pourquoi, il en est ressorti qu'il devait être innovant, avec du contenu et de qualité. Pour information, la liste des mods comprend entre autres : Dystopia, Incoming Source, Badge of Blood et Fortress Forever.

Caouecs

Brèves de mods

Certes l'actualité était peu fournie mais beaucoup de dev-teams ont travaillé dans l'ombre, une bonne époque pour ceux qui n'aiment pas le bronzage idiot.

La polémique de l'été : le nouveau radar de CS : S



Critiqué dès son annonce, le nouveau radar de Counter-Strike : Source a fait coulé beaucoup d'encre.

Beaucoup de bruit autour d'une mise à jour au contenu restreint mais à l'impact relativement important sur le gameplay. L'annonce, via une traditionnelle Steamnews, fit immédiatement réagir la communauté : le radar de Counter-Strike : Source allait subir des modifications, esthétiquement et techniquement.

Depuis le 25 août, il est donc dorénavant possible pour une équipe de voir ses adversaires sur le radar. Pour se faire, l'un de ses joueurs doit laisser son viseur sur un ennemi suffisamment longtemps pour faire apparaître son nom ainsi qu'une indication du radar qui communiquera à l'équipe entière de ce joueur la position de cet ennemi.

En outre, ce nouveau radar est bien plus détaillé que l'ancien et correspond à une véritable minimap, similaire au radar présent dans Day of Defeat.

Certains apprécient le changement et le vent de fraîcheur ainsi apporté, d'autres non et critiquent désormais la « facilité » du jeu. Enfin, la communauté semble s'être désormais adaptée à cette nouveauté, le climat s'est apaisé et les joueurs profitent de la récente intégration du HDR dans de_train ...

Reste plus qu'à faire de même avec Counter-Strike 1.6 !

Empires : mélange de FPS et RTS

Et c'est de là que vient toute l'originalité de Empires, et qui en fait un mod vraiment à part. En réunissant ces deux genres opposés, la dev-team a réussi à créer un gameplay novateur sur le moteur Source, qui a su trouver son public.

Le côté RTS vient du rôle du commandant et de la construction de votre propre base et de vos véhicules, alors que le FPS est omniprésent car le jeu est presque toujours à la première personne.

Même si la plupart des RTS intègrent une campagne solo, Empires est un mod exclusivement multijoueur, qui intègre plusieurs éléments destinés à favoriser le jeu en équipe, comme le système de squads ou le rôle de ravitaillement en santé et munitions assigné à l'ingénieur.

Du point de vue du commandant, ce mod regroupe tous les éléments classiques de la plupart des RTS, avec des bâtiments ayant différents rôles (économie, militaire, ...) à construire, des véhicules plus évolués les uns que les autres, mais que l'IA serait remplacée par des joueurs humains.

En tant que commandant, à vous de diriger au mieux vos soldats afin qu'ils remplissent toutes les tâches que vous leur assignez.

De votre côté, il sera impératif que vous leur fournissiez le meilleur équipement possible afin qu'ils puissent lutter efficacement contre les unités ennemies.

Exterminate les tous

Dans ce mod, une chose est sûre : vous aller mourir. La seule donnée qui changera, c'est le nombre de monstres que vous aurez emporté avec vous au passage !

En effet, ce mod vous met face à de simples créatures tirées de Half-Life 2, mais dont le nombre augmente de plus en plus rapidement au fil du temps.

Heureusement des bonus plus loufoques les uns que les autres vous sont régulièrement envoyés pour vous aider à survivre un peu plus longtemps, à vous de bien les utiliser.

Entre défense de base à la Starship Troopers et massacre d'innocents Dr. Kleiner, on découvre chaque carte avec curiosité, et on se sent toujours obligé d'y rejouer au moins une deuxième fois, histoire d'augmenter son score maintenant que le truc est compris.

Malgré un level design basique, le gameplay peut vous scotcher de longues heures à votre écran avant de vous lasser !

La grande nouveauté de l'été, avec la beta 5, est la mise en place d'un système de statistiques online regroupant les 1000 meilleurs scores.

Tout est automatique, il suffit juste de répondre positivement à la demande faite par le jeu pour l'envoi de vos scores, malgré le message d'erreur.

Le vrai FireArms Source

Malgré les déboires qu'a subi l'ancienne dev team de FireArms concernant le développement non autorisé de FireArms 2, deux fans motivés ont réussi à réunir une équipe composée d'anciens de la dev Team FireArms et de nouveaux talents pour en réaliser la conversion sous Source.

Conversion ? Pas seulement aux dires de l'un des co-leadeurs du mod, Issa

Vossey.com | Chico : Malgré le nom du mod, je suis sûr que vous n'allez pas vous arrêter à une simple conversion du mod original sous Source. Avez-vous déjà des idées ou projets concernant le gameplay, les armes ou autre chose ?

Issa : Notre plus grande influence vient de la version 2.5 de FireArms, et les joueurs devront donc s'attendre à beaucoup de ressemblances. En dehors de ça, nous projetons de rendre le jeu plus orienté vers le skill, en ajustant le gameplay, les armes et les maps pour réduire le nombre de kills aléatoires, que pourrait faire un joueur en mitraillant un spot ou en courant sans regarder où il va en tirant avec une arme à forte dispersion.

A un niveau plus technique, nous prévoyons aussi d'offrir aux administrateurs de serveurs de jeux, les outils dont ils besoin pour administrer leur serveur sans avoir recours à des plugins.

Caouecs, Chico, Exyntigor

ELECTRONIC SPORTS
WORLD CUP

ESWC 2006 à Paris Bercy

L'ESWC ou Electronic Sports World Cup est un événement international organisé par la société française Games-Services. Cette compétition regroupe les meilleurs joueurs et équipes de différentes nations qui s'affronteront dans leur catégorie pour obtenir le titre de Champion du Monde.

Avant de s'intéresser à la compétition de cette année, faisons un petit retour en arrière. Tout a commencé en 2003 ... Les organisateurs avaient décidé que l'ESWC se déroulerait au Futuroscope de Poitiers. Pour la compétition, 32 pays étaient représentés avec plus de 380 joueurs. A l'époque, le montant total des gains avoisinait déjà les $156 000.

Après une bataille acharnée, les suédois de Team9 avaient remporté le tournoi Counter-Strike.

Dès 2003 et pour ce premier ESWC, Games-Services nous a montré son intérêt pour l'eSport féminin. En effet, cette première édition accueillait un tournoi pour les filles remporté par les allemandes de chez SK. Ainsi les SK.Ladies furent les premières à s'imposer à l'ESWC.

Cette année, Games-Services a décidé de voir encore plus grand avec l'ESWC 2006 qui s'est déroulé au Palais Omnisports de Paris-Bercy du 30 juin au 2 juillet, avec au programme de cette édition :

- Counter-Strike 1.6
- Counter-Strike 1.6 féminin
- Warcraft 3 : The Frozen Throne
- Quake 4
- Pro Evolution Soccer 5
- Trackmania Nations
- Gran Turismo 4.

Du FPS, du RTS, du football et de la course automobile, un éventail du meilleur des jeux multijoueurs.

BTB championne du monde à CS

Cocorico, cette année a été très riche niveau médailles pour les français, ça nous change des jeux olympiques, et la plus belle des victoires fut pour l'équipe de Counter-Strike Féminin, les Beat off the Best.

La finale du quintuor français contre les médiatiques suédoises, les Seules, fut la représentation parfaite d'un match international comme le football a l'habitude de nous donner. Tout était réuni pour faire de cette rencontre, l'événement le plus important de l'eSport féminin.

Il ne manqua que l'hymne national pour se croire à Berlin un certain 9 Juillet. Un show à l'américaine avec danseuses -plutôt de mauvais goût surtout avant une finale féminine, mais au moins les hommes ont été ravis, et un Bercy à 99,9% pour les BtB, sauf un belge et un français perdus dans les gradins pour soutenir les pauvres suédoises.

Remarquez, si nous avions eu l'hymne, je ne pense pas que le coeur de certaines joueuses françaises auraient tenu le choc. L'émotion de sentir la foule derrière elles à crier leur nom nous a fait penser un moment qu'elles ne tiendraient pas la pression. Il n'en fut rien.

La finale fut sans appel et malgré les réclamations nordistes, les Beat off the Best se sont offertes une magnifique coupe sur le score de 16 à 6.

"L'affaire Nato"

Les suédoises vice-championnes du monde, les Seules, n'ont pas été très bonnes perdantes puisque par l'intermédiaire d'une de leurs joueuses, elles ont évoqué certaines irrégularités lors du déroulement du match; irrégularités qu'elles sont les seules justement à prétendre.

Il semblerait, selon elles, que les françaises furent avantagées du fait qu'elles parlent la même langue que les commentateurs, et les ayant entendus, elles purent connaître la position exacte des concurrentes suédoises.

Sachant que les compétiteurs ont tous des casques "hélicoptère" et vu l'ambiance sonore lors de la finale, nous voyons mal comment nos françaises auraient pu entendre quoique ce soit, elles avaient déjà beaucoup de mal à communiquer entre elles.

Nous vous invitons justement à voir et à entendre la vidéo de la finale, vous vous apercevrez que même le public avait du mal à attendre nos stars du micro.

Pensez-vous que connaître la position approximative d'un groupe de 3 joueuses peut permettre à une seule, la dernière survivante de son équipe de toutes les éliminer sans qu'aucune des trois ne puissent inquiéter cette malheureuse française perdue au milieu de ces descendantes des vikings ?

Je m'arrête là car certains pourraient m'accuser de chauvinisme aggravé, et ce malgré le fait que j'ai perdu ma voix pour soutenir tant bien que mal les esseulées Seules lors de cette finale.

Les BtB ont bien sûr répondu aux accusations, lors de l'interview de la webradio CXRadio.net, et que vous pouvez retrouver sur Vossey-Podcast.

Les brésiliens rapportent une coupe du vieux continent

La France en 1998, l'Allemagne en 2006, non l'Europe n'est pas le continent préféré des brésiliens. Heureusement l'équipe Made in Brazil a sauvé l'honneur sur Counter-Strike.

Nous attendions tous les américains Complexity, champions du monde en titre, les chinois wNv, les stars asiatiques, ou les Ninjas in Pyjamas, suédois comme les Seules et légendes de l'eSport CS mais pas comme les Seules; malheureusement, aucun des favoris arriva en finale.

Face aux Fnatic, encore des suédois, le score fut une nouvelle fois sans appel par un 16 à 6. Un score habituel pour les hommes du froid.

Les résultats ESWC 2006

	Counter-Strike Homme	Counter-Strike Femme
1	Made in Brazil	Beat off the Best
2	Fnatic	Les Seules
3	Alternate Attax	Hacker Victory
4	Team 3D	Girls Got Game
5-8	Lunatic-Hai	Ladies
5-8	Complexity	X6tance Women
5-8	Ninjas in Pyjamas	Megapolis
5-8	X6tence	Aurora Gaming

Chez les garçons, les résultats sont assez inédits puisqu'aucun favori n'est arrivé en demi-finale, pire, les wNv n'ont même pas passé les secondes phases de poule.

Côté français, deux équipes nous représentées, atLanteam, éliminé en poule malgré leurs très bons résultats, et les WebOne tombés en seconde phase de poule face aux allemands et aux espagnols.

Les digitalMind pour la Belgique étaient dans la poule des Fnatic et n'ont pu se qualifier malheureusement.

Côté demoiselles, il faut retenir la défaite en demi-finale des américaines de Girls Got Game, les tenantes du titre, qui ont affirmé venir que pour la victoire et pour rien d'autre. Elles réfléchiront avant de déclarer devant les télévisions du monde entier, malgré leur éclatante victoire sur les Seules dans les poules, leur détermination un poil prétentieux. Vous pouvez retrouver l'interview sur Vossey Podcast.

Côté belge, les XPT n'ont pas réussi non plus à défendre les couleurs de leur pays, en ne franchissant pas les poules - elles sont elles aussi en interview sur Vossey Podcast.

Du grand spectacle

Cette édition 2006 a été enfin un vrai spectacle pour le grand public avec une salle à la mesure des prétentions de l'événement, même si nous regrettons l'absence des hymnes nationaux qui auraient donné une grandeur et une légitimité à ces championnats du monde.

Nous ne savons toujours pas si l'ESWC 2007 sera toujours en France, comme Mathieu Dalon nous le faisait remarquer lors de l'édition 2005 dans notre interview, et si enfin l'eSport fera son entrée dans l'Olympisme, comme souhaité par le président de la Région Ile de France.

Ce que nous savons par contre, c'est que le public a répondu présent, tout le staff de l'ESWC peut se féliciter d'avoir accompli une édition 2006 riche en rebondissement et agréable à suivre.

Caouecs

Vossey Podcast

L'ESWC 2006 n'a pas que vu le couronnement des françaises, mais a aussi connu la joie de voir la naissance de Vossey Podcast.

Qu'est-ce que le podcasting ?

Le podcasting est un moyen de diffusion de fichiers sonores et vidéos sur Internet. Il permet aux utilisateurs de s'inscrire à un flux et ainsi de récupérer de nouveaux fichiers audio et vidéo automatiquement.

Le podcasting se distingue des autres moyens de diffusion d'informations par son utilisation du format RSS; le même format que vous utilisez pour suivre l'actualité de vos sites internet préférés.

Que trouve-t-on sur Vossey Podcast ?

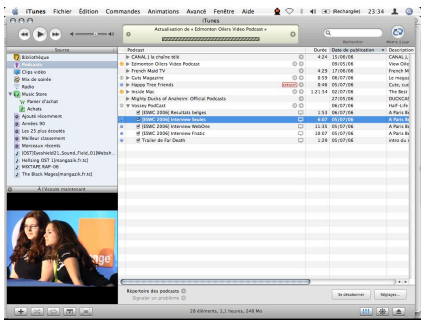
Vossey Podcast vous propose l'ensemble des nouveaux fichiers audio et vidéo intéressants que vous trouvez sur le site Vossey.com, plus des exclusivités comme la présentation des résultats belges de l'ESWC par Bew Killer, ou l'interview des BtB par CXRadio.net.

L'avantage majeur de Vossey Podcast est que vous aurez immédiatement et automatiquement les fichiers sur votre machine, vous resterez à la pointe de l'information, tout comme avec Vossey RSS pour les news.

Quels logiciels lisent les podcasts ?

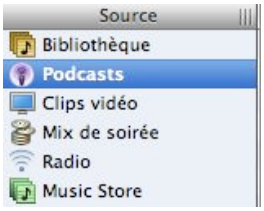
Le podcasting, surtout audio, a explosé grâce au couple iTunes-iPod d'Apple. De ce fait, il est normal que vous retrouviez le lecteur multimédias de la Pomme dans la liste des programmes :

- iTunes : couplé à votre iPod 5G, vous emporterez partout Vossey Podcast avec vous. Disponible sur Windows et Mac OS X. Gratuit.
- Juice : juste pour l'audio mais est disponible sur Windows, Mac OS et Linux. Gratuit.
- Noopod : aussi que pour l'audio mais disponible que pour Windows. Gratuit.



Comment s'abonner à Vossey Podcast ?

Ne vous inquiétez pas, l'abonnement est bien sûr gratuit. Nous allons prendre pour exemple le programme iTunes d'Apple disponible sur http://www.apple.com/fr/itunes/ du fait qu'il est gratuit et vous permet de lire directement les podcasts audios et vidéos.



Tout d'abord il suffit que vous installiez iTunes, une fois cette installation effectuée avec succès, lancez le programme.

Sélectionnez "Podcast" dans le menu situé à gauche et nommé "Source". Vous vous retrouvez dans la section dédiée aux podcasts d'iTunes.

C'est ici que vous pourrez ajouter et mettre à jour Vossey Podcast ou tout autre podcast évidemment.

Ensuite, allez dans le menu "Avancé", sélectionnez "S'abonner au pocast...". Une petite fenêtre apparaît et vous demande d'entrer l'url du flux. Inscrivez-y : http://www.vossey.com/podcast/podcast.xml

Validez l'url, vous êtes à présent abonner à Vossey Podcast.

Vous pouvez aussi utiliser l'icône présent dans les pieds de page de Vossey.com, il ouvrira automatiquement votre version d'iTunes et vous proposera de vous abonner à Vossey Podcast, tout simplement.

Lorsque vous serez abonnés, par défaut, iTunes téléchargera le dernier élément ajouté à un flux.

Podcast	Durée	Date de publication	Description
Vossey PodCast		28/08/06	Half-Life 1, Half-Life 2 et leurs mods
Iron Grip Preview	1:13	28/08/06	Presentation du mod Source Iron Grip
Trailer Iron Grip	4:45	11/08/06	Presentation du mod Source Iron Grip
Video de jou... OBTENIR	3:01	06/08/06	Presentation du mod Source Empires

Dès à présent, vous pouvez télécharger l'intégralité des fichiers présents sur Vossey Podcast en sélectionnant "Obtenir" à côté de chaque fichier du podcast, et les inclure dans votre iPod par exemple.

Comment avoir les nouveautés de Vossey Podcast ?

Rien de plus simple, il suffit de lancer iTunes, aller dans "Podcast" et sélectionner le bouton "Mettre à jour", en haut à droite du programme.

Vous pouvez configurer iTunes pour que la mise à jour soit automatique.

Cette fonctionnalité met à jour l'intégralité des podcasts auxquels vous vous êtes abonnés.

Comment synchroniser Vossey Podcast avec mon iPod ?

La synchronisation consiste à toujours avoir sur son iPod les derniers éléments ajoutés à un flux de podcast.

Là encore rien de plus simple, il vous suffit de brancher votre iPod à votre ordinateur, et de configurer iTunes.

Si vous avez un iPod de 5ème génération, vous pourrez visionner les vidéos en plus des fichiers audio fournis sur les podcasts.

Caouecs

Les joueurs se morfondent, l'air est moite. Il fait trop chaud pour sortir. L'été assomme tout le monde et Arcanos a une idée. C'est presque la fin du monde en somme.

Pourquoi ne pas organiser de petits matchs, ou pick up dans le jargon cseur, au sein de notre communauté afin de passer un bon moment en compagnie de personnes qu'on apprécie plus ou moins ?

L'idée était née il ne restait plus qu'à la réaliser.

Un pick up c'est quoi?

Tout simplement 5 joueurs dans chaque équipe qui ne se connaissent pas forcément, ou du moins ne connaissent pas le jeu de leurs coéquipiers, et qui s'organisent afin de jouer en condition réelle de match.

Ce dernier est surveillé par un ou plusieurs administrateurs pour veiller au bon déroulement et assurer une bonne ambiance.

Lieu de rendez-vous

Le principe est simple et le lieu de rendez vous est, tout aussi simplement, le forum et plus particulièrement la catégorie *Mods Officiels*.

Un topic est ouvert lorsqu'un admin décide de lancer un pick up et reste ouvert le temps que 10 personnes répondent affirmativement, en précisant ou non l'équipe souhaitée.

Début du match

Une fois les 10 personnes réunies, le serveur de jeu Counter Strike Vossey.com et Verygames.net, partenaire officiel pour les serveurs de jeux, se voit vider de tous ses joueurs et protégé par un mot de passe.

Celui ci est donné en privé, toujours sur le forum, aux membres ayant répondu présent à l'appel.

Quelques parties pour se chauffer le poignet et, ainsi, éviter une luxation compliquée de quelques tendons et le match peut enfin débuter.

Les règles

Les règles sont très simples : chaque équipe se répartit dans un camp (Counter Terroristes ou Terroristes) durant 15 manches (ou rounds). Lorsque les 15 rounds sont finis, on change de camp et on est reparti pour 15 autres rounds.

L'équipe qui a marqué le plus de manches a gagné la partie.

Ne pas oublier

N'oublions pas que l'esprit fun est requis pour participer à ce genre d'évènement. Ce n'est pas une compétition haut niveau donc il est nécessaire pour tout le monde de s'amuser.

Cela peut être un premier contact, pour certains, avec les matchs et stratégies de Counter Strike.

En résumé

- allez dans la catégorie *Mods officiels* du forum de Vossey.com (http://forum.vossey.com)
- inscrivez-vous lorsqu'un pick-up se prépare, dans le topic correspondant
- vous recevez le mot de passe si vous faites parti des 10 premiers
- rejoignez la partie sur verygames.vossey.com:27030

Besoin d'aide ?

Arcanos et Chandlerbing82, membres du staff Vossey.com, sont à votre disposition pour toute question sur le forum ou par message privé.

Chand

Evolutions de Vossey.com

L'équipe du site Vossey.com n'a jamais eu pour principe de parler des futures versions; un silence envié même par Cupertino.

Si nous sommes certains que la v8 sortira en même temps que Vista ou la PS3, c'est à dire dans un futur pas proche du tout, nous pouvons vous assurer que le site évolue chaque jour, à son rythme.

AnnuClan : la purge

L'annuaire de clans a subi un nettoyage d'été puisque tous les clans enregistrés ont été vérifiés : présence d'un lien vers Vossey.com et existence du clan.

L'annuaire ne contient plus de clans morts, vous pouvez donc chercher tranquillement une équipe qui recrute dans de multiples mods.

Serveur de jeux : We want you

Afin de continuer à faire vivre ses serveurs de jeux, Vossey.com recherche des administrateurs, animateurs et gestionnaires.

Si vous êtes intéressé(e)(s), merci d'envoyer un email à recrutement@vossey.com avec

- nom
- prénom
- identifiant Vossey.com
- âge
- le(s) mod(s) joué(s)
- le(s) jeu(x) joué(s) autre que HL 1/2
- le nombre d'heure de jeu par semaine
- le nombre d'heure de disponibilité pour l'administration
- votre capacité à organiser des soirées par vous même
- les serveurs communautaires que vous avez déjà administrés
- vos points forts pour vous engager

Caouecs

ModEmploi - 2nd Edition

La vie d'un mod est parsemé d'embûches, il faut tout d'abord avoir l'idée qui fera que votre jeu soit unique et surtout intéressant aux yeux des joueurs du monde entier. Après il faudra réunir les personnes compétentes afin d'aboutir à une version jouable. Malheureusement, il n'est pas si simple que cela puisse paraître de trouver le personnel qualifié, surtout dans certains domaines comme le codage.

Les mappeurs ne manquent pas, les modeleurs se trouvent, mais les codeurs pour HL1 ou Source Engine sont des denrées très rares, alors que les programmeurs sont légion dans l'informatique, peut-être serait-il possible de pêcher dans ce vivier. En attendant, Vossey-Mag se fait l'écho de la seconde édition de ModEmploi, le service de petites annonces de recrutement des mods.

Alors que seuls les hébergés et partenaires peuvent proposer leurs demandes, la troisième édition devrait être ouverte à toutes les dev-teams selon conditions.

Caliber

L'histoire futuriste de ce mod multi-joueur pour Source Engine fera s'affronter trois factions ennemies pour le contrôle de la Terre.

La dev-team recherche d'urgence un codeur expérimenté afin de reprendre le travail déjà très bien avancé pour la sortie future d'une version bêta publique.

Far Death

Le mod solo basé sur Source Engine et tenu par Solarix tout seul, a besoin d'un codeur pour des armes.

Get A Life

L'aventure solo pour Source Engine la plus avancée recherche :

- deux modeleurs 3D utilisant de préférence 3DSMAX

Mario Kart Source

Le chef d'oeuvre multijoueur de Nintendo nous revient dans une version spéciale, mais la dev-team recherche :

- un codeur
- un animateur de modèles
- un modeleur de joueurs

New World Conflict

Orienté vers le multi-joueur, ce mod pour le Source Engine proposera un gameplay innovant dans des batailles acharnées.

- deux textureurs
- un level-designer.
- un modeleur pour les persos (3ds ou xsi)
- un animateur
- des codeurs expérimentés

Operation Black Mesa

Le mod Source Engine sur l'univers bien connu des joueurs Half-Life recherche :

- un excellent programmeur qui sache développer, éditer, créer des entités
- de talentueux Skinners/2D artistes qui à une parfaite maîtrise de Photoshop ou un autre logiciel de retouche de photographie, capable de créer des skins/textures pour des niveaux/modèles, capable de produire des skins pour modèles organiques comme statiques
- de bons modeleurs organiques capable de produire des modèles High-poly de personnages Humain ou Aliens, capable d'utiliser 3Dsmax ou Maya comme logiciels de modelings.

{R}évolution

La survie de l'humanité est en jeu dans ce mod mélangeant solo et multi-joueurs :

- deux mappeurs maîtrisants Hammer 4 et sachant utiliser des informations poussées au lieu d'un simple plan.
- un modeleur, accepté à partir d'un niveau moyen mais maîtrisant la modélisation en Low Poly (pas de préférence pour le logiciel utilisé, si la compatibilité avec XSI est établie)
- un codeur ayant des connaissances suffisamment poussées en C++ et/ou HLSL
- un animateur (préférence pour XSI)
- un graphiste, spécialement pour les Concepts (travaillant sur description poussée)
- un graphiste plus axé sur la création de textures de qualité

SG1_Missions

L'équipe de Stargate TC revient dans une aventure 100% solo toujours sur la porte des étoiles et recherche :

- un codeur spécialisé dans le code Client
- deux mappeurs
- un modeleur spécialisé organique
- un modeleur spécialisé objets
- un animateur de modèles

Warhammer 40k : Apocalypse

Ce mod multijoueur pour Source Engine vous transporte dans l'univers des guerres éternelles de Warhammer 40.000.

- deux skinners
- un mappeur
- un artiste musical
- un programmeur PHP / Flash
- un codeur

Intéressé(e)(s) par une annonce ?

Si une des annonces vous intéresse, vous pouvez y répondre soit en vous rendant sur les sites des mods ou en envoyant un email sur modemploi@vossey.com avec le titre du mod, le poste auquel vous postulez, ainsi qu'une description de vos attitudes pour le poste.

Nous transmettrons votre proposition à la dev-team.

Caouecs

Dans le prochain numéro

Le mois prochain vous retrouverez l'actualité des mods, l'évolution du site Vossey.com et pleins d'autres surprises. Un mois de septembre qui s'annonce très chargé pour les dev-teams mais aussi pour l'équipe de Vossey.com.

Au mois prochain.

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 à votre bourse, idéal pour tout projet d'envergure. Vossey.com possède plusieurs serveurs dédiés chez OVH.

Hébergement par OVH

http://www.ovh.fr

Serveurs de jeux Verygames.net

Voila 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

Abonnement

VosseyMag est entièrement gratuit, vous pourrez retrouver tous les numéros sur Vossey.com, mais vous pouvez aussi vous abonner à la newsletter mensuelle.

Pour gérer votre abonnement, vous devez tout d'abord être inscrit et identifié sur le site. Ensuite, dans le menu de gauche, choisissez "*Newsletter*" dans "*Profil*". Dans cette page, sélectionnez "*Recevoir*" pour la "*Newsletter mensuelle*" et "*Modifier*".Le désabonnement se fait en choisissant "*Ne pas recevoir*".

Nos Serveurs de jeux

En collaboration avec Verygames.net, nous mettons à votre disposition 6 serveurs de jeux :

- Day of Defeat Source - 16 places : jeux.vossey.com:27015
- Empires - 16 places : jeux.vossey.com:27016
- The Specialists - 14 places : jeux.vossey.com:27017
- The Hidden - 10 places : verygames.vossey.net: 27015
- Counter-Strike - 14 places : verygames.vossey.net:27030
- Day of Defeat - 18 places : verygames.vossey.net:27035

Hébergés et Partenaires

- Caliber
- Far Death
- Kill to Kill
- Mario Kart Source
- Perfect Dark
- RPM Infinity
- Stargate TC
- SG1_Missions
- WH40K Apocalypse
- East West
- Get A Life
- Logistique
- New World Conflict
- Revolution
- Stargate Project 51
- Stargate TC Source
- Translators