

# VosseyMag

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

Lettre d'information

Édition N° 2 — Octobre 2006

## Interview The Ship

Célèbre comme mod sur Half-Life 1, la suite nous revient en jeu à part entière mais toujours sur Steam.

Présentation et interview.

Page 2

## Sortie de Iron Grip

Le mois dernier Empires, ce mois-ci encore a droit à son mod mélange de FPS et RTS.

Mais tout n'est pas parfait, surtout sans serveur Linux.

Page 4

## WCG France



Compétition digne des Jeux Olympiques pour l'eSport

Page 5

## Intel CyberLeagues France

En s'associant avec Intel, Cyberleagues offre la licence et se donne les moyens de devenir une valeur sûre et incontournable dans le monde de l'eSport.

Page 6

## Vossey Podcast

Nouvelle version d'iTunes le jour du lancement du premier numéro de VosseyMag. Une mise à jour s'imposait.



Page 7

## ModEmploi

Il n'y a pas que Vossey.com qui recrute, nos partenaires et hébergés aussi. Une bonne occasion pour découvrir l'univers du jeu vidéo.

Page 8

## Rentrée décevante

Tout comme cet été, l'actualité de la rentrée a été plutôt morose : des événements e-sports avec les finales françaises WCG mais sans réelle annonce du côté des jeux/mods.

Au moins, comme dirait Exyntigor, vous n'avez pas eu de prétexte pour sécher les premiers cours ou rater vos nouveaux projets à votre travail. La seule bonne nouvelle a été le succès du premier volet de VosseyMag (plus de 2000 téléchargements), oui nous avons le droit de nous auto-féliciter des fois.

Mais avant toute chose, revenons donc à nos moutons avec le contenu de ce nouveau VosseyMag concocté par les bergers de l'information made in Vossey.com dans le but de répondre à la soif d'actualité de nos chères brebis virtuelles fans de tout ce qui touche à Half-Life, Half-Life 2 et leurs mods... Et peut être à plus de choses dans le futur, qui sait ?

Au sommaire de ce numéro, il apparaît clairement que ça a bien plus bougé chez Vossey.com que du côté des mods ! Certes, il y eut la sortie d'un des mods les plus attendus : Iron Grip mais c'est tout ! (voir image centrale)



L'excitation provoquée par cette première release du projet ne suffit pas à elle seule à faire rentrer septembre 2006 dans les annales des septembres les plus excitants.

Le dossier du mois est consacré au mod préféré de Rom1, The Ship, que nous découvrons en tant que jeu à part (stand-alone) dans l'interview accordé par Chris Peck, directeur de Outerlight, le papa du jeu.

Ne ratez pas la fin de l'entretien, et pour mettre en pratique ses conseils, il y a ModEmploi. Mais c'est un jeu et non un mod, rien à voir avec l'actualité du site ... quoique.

Heureusement, chez Vossey.com ça a bougé, en interne comme en publique. Ainsi, notre partenariat avec VeryGames a été renouvelé et TheDark aborde plus bas les évolutions qui ont été apportées aux serveurs de jeux avec, entre autre, l'arrivée de toute une équipe d'animateurs pour les dynamiser ! Toutefois, ces arrivées sont ternies par un départ qui vous attristera sûrement plus que tout au monde : celui de Exyntigor qui signa le premier éditorial d'une série que nous espérons longue sur VosseyMag.

Caouecs



Suite à notre article "Natural Selection 2 payant ?" du premier VosseyMag, nous nous sommes intéressés ce mois-ci à un mod sorti initialement sur Half-Life 1 et qui a sauté le pas en devenant un jeu à part entière : The Ship distribué sur Steam et en version boîte.

## Principe du jeu

The Ship (le bateau en anglais) est un mod qui reprend le principe d'un ancien mod, aS-SaSSin, en y ajoutant une ambiance digne d'un Agatha Christie.

Comme son nom l'indique, l'action se passe lors d'une croisière en bateau.

A chaque round (hunt dans le jeu), chaque joueur est affublé d'une identité ainsi que celle d'une cible que ce joueur doit abattre. Ainsi, à chaque hunt, un joueur sait quel joueur il doit abattre sans pour autant connaître son propre assassin.



Le but est alors de tuer sa cible sans se faire tuer soi-même par son chasseur. Le meurtre doit être effectué dans la discrétion car le

navire est peuplé de personnages non joueurs, les PNJ. Si un PNJ vous voit porter une arme, vous êtes automatiquement envoyé en prison pour une certaine durée.

En même temps le joueur doit gérer ses propres besoins: toilette, repas, loisirs, repos... Ainsi, il est courant de se faire abattre lors d'une sieste ou en sortant des toilettes.

Il est donc nécessaire de ne pas se faire repérer par sa proie afin de pouvoir la surprendre dans ses occupations.

Le but est de gagner un maximum d'argent en remplissant le plus de contrats. Les différentes activités du bateau sont le plus souvent payantes (repas, café, loisir) et une peine de prison pour port d'arme est accompagnée d'une lourde amende.



## Interview

Nous avons interviewé Chris Peck, directeur de Outerlight, société productrice de The Ship et nous avons essayé de voir ce que l'avenir réservait à ce mod original.

**Vossey.com** : Pourquoi des joueurs Counter-Strike ou Day Of Defeat aimeraient The Ship ?

**Chris Peck - Outerlight** : Eh bien, je ne peux garantir qu'ils apprécieront The Ship, mais j'étais un grand fan de CS en particulier, donc j'espère qu'ils aimeront The Ship également.

Pour moi, l'attraction des jeux comme CS s'est déplacée du simple deathmatch et offre plus de récompenses dans la stratégie, en d'autres mots, le gameplay est plus important que le deathmatch.

The Ship offre quelque chose de différent dans le gameplay : comme dans CS, le but n'est pas de tirer sur tout ce qui bouge mais la plupart des kills dans The Ship sont faits avec des armes de mêlée (couteau, seringue etc..) plutôt que des armes à feu.

The Ship demande plus de furtivité et de paranoïa que les autres FPS. Il y a également une part importante de comédie et j'espère que l'ensemble sera apprécié par les personnes recherchant quelque chose de différent.

Le système des besoins, la sécurité du bateau et l'argent remporté selon l'arme utilisée pour tuer ajouteront des facettes supplémentaires au jeu.

**Vossey.com** : The Ship est un jeu à part entière que tout le monde peut acheter via Steam. Le jeu va bientôt être disponible en boîte dans quelques semaines (NDLR : au moment de l'envoi de l'interview). Quel est votre point de vue à propos de la plateforme de distribution Steam pour les développeurs ?

**Chris Peck - Outerlight** : En fait, le jeu est disponible au Royaume-Uni et en France. Je pense que la plateforme Steam a un grand potentiel.

La meilleure partie est le pourcentage des ventes des jeux reversés aux développeurs. La moins bonne chose est le fait que les joueurs ont besoin de Steam ce qui ajoute une interface supplémentaire à votre jeu, et qu'une petite proportion de joueurs ont ou veulent utiliser Steam.

Cela dit, c'est exactement le type de joueurs qui nous souhaitons toucher, et j'espère que le nombre de joueurs va continuer d'augmenter en parallèle du nombre de jeux disponibles sur Steam.

Je n'ai certainement pas remercié suffisamment Valve pour nous avoir donné l'opportunité de distribuer The Ship sur Steam, cela nous permet d'oublier notre éditeur et de nous concentrer sur le jeu que nous voulons distribuer.

**Vossey.com** : Est-ce que vous avez quelques chiffres à propos des ventes du jeu ?

**Chris Peck - Outerlight** : Ils sont confidentiels. Je peux dire que les ventes via Steam sont bonnes et que nous attendons le premier retour des ventes de jeux en boîte.



**Vossey.com** : Comme Counter-Strike ou Day Of Defeat, pensez-vous que la communauté aura un week-end gratuit pour essayer le jeu ?

**Chris Peck - Outerlight** : Oui avec une grande probabilité. C'est quelque chose que nous n'avons pas encore le temps de mettre en place mais ça me semble une bonne façon pour les joueurs de tester un jeu qu'ils souhaiteraient acheter.

Je pense que nous aurions du avoir une démo pour les joueurs avant la sortie ; c'est quelque chose que je pense faire différemment la prochaine fois !

J'espère qu'on aura un week-end gratuit pendant le mois d'octobre.

**Vossey.com** : Une importante mise à jour a été publiée : des maps ont été ajoutées, de nombreux bugs fixés.

Maintenant quel est le futur de The Ship ? Prévoyez-vous d'ajouter de nouvelles fonctions, add-ons ou épisodes ?

**Chris Peck - Outerlight** : Oui, nous avons été satisfaits de cette mise à jour car nous avons toujours prévu de supporter le jeu après sa sortie mais nos obligations contractuelles avec notre éditeur ont impliqué que nous avons mis la plupart de l'équipe sur la partie solo après la sortie online, donc les patches n'étaient pas aussi rapides et importants que nous l'espérions.

En interne, nous travaillons beaucoup avec des cycles itératifs et il aurait été appréciable pour nos fans qu'ils bénéficient de ça. Cependant, être en ligne signifie que n'importe quel bug peut être très négatif pour votre réputation et votre communauté, donc nous passons plus de temps qu'avant à tester les patches avant de les sortir!

Nous prévoyons d'ajouter des effets visuels sur les armes (ils ont été faits et rendent bien !), plus de cartes, costumes, armes ainsi que des nouvelles fonctionnalités dans le gameplay.

The Ship, tel que vous le voyez maintenant, est à peu près à 30-50% de ce que nous avons à l'esprit, mais les budgets et la main d'œuvre nous ont forcé à limiter. Nous aimerions créer The Ship aussi proche de la façon que nous l'avons imaginé.

**Vossey.com** : The Ship 2 sera le futur pour Outerlight (la société de développement). Pouvez-vous nous donner plus de détails à propos du jeu ?

**Chris Peck - Outerlight** : Comme je l'ai dit, nous allons continuer à améliorer The Ship 1 pour le voir plus comme nous le voulons. Malgré cela, je pense que certains aspects du jeu auront besoin d'une nouvelle jeunesse.

The Ship 2 nous offrira cette opportunité d'améliorer ces aspects pour être, encore une fois, plus proche de notre vision du jeu.

Un exemple serait sur l'interaction avec les passagers et joueurs : nous voulons rendre la chasse à l'homme avec une partie enquête plus importante.

Un autre exemple est le rôle des gardes. Nous aimerions ajouter le fait de pouvoir incarner un garde, empêchant les crimes plutôt que de les commettre. Nous avons beaucoup d'idées derrière ces quelques lignes, d'être un garde « de base » jusqu'à la direction de la police (établir les priorités des cas à élucider et les assigner aux gardes) etc ...

Selon ce qu'on pourra faire dans The Ship 1, nous devrions probablement déterminer le chemin vers The Ship 2.

Et puis, il y a d'autres idées comme faire la suite débutant sur une île certainement en utilisant des bateaux pour se déplacer d'îles en îles.

Nous ne sommes pas à court d'idées !

**Vossey.com** : Pouvez-vous dire un mot, donner quelques conseils aux moddeurs ?

**Chris Peck - Outerlight** : Ah quelqu'un d'intelligent dans mon équipe pense que vous parlez des moddeurs pour The Ship alors que je pensais aux moddeurs en général. N'étant pas sûr du sens, voici ma réponse pour chaque :)

En général, je pense que travailler pour un mod est potentiellement une bonne façon de rentrer dans l'industrie. Quand nous avons des entretiens avec des candidats, spécialement des codeurs, nous voulons d'eux qu'ils aient eu un contact avec le cycle de production, en mettant en pratique les connaissances théoriques.

Quelqu'un avec une expérience dans les jeux vidéo sera toujours vu plus favorablement que quelqu'un qui en est dépourvu.

Travailler pour un mod démontre votre passion et votre enthousiasme, ce qui est vital si vous voulez travailler. Je pense également que participer à un mod peut être une bonne source d'idées pour des futurs jeux étant donné que l'industrie professionnelle a de plus en plus de budgets et que la liberté pour tester de nouveaux concepts diminuent.

A propos de The Ship, nous essayons de produire une sorte de SDK qui pourrait permettre à plus de personnes de modifier le jeu. Nous sommes en train de créer des tutoriaux de mapping car les niveaux de The Ship sont complexes.

J'aimerais ajouter que le Funky French Mod qui utilise leur propre mod de The Ship est

vraiment bien : ils ont leur costumes, leur musique ainsi que plusieurs éléments du hud. Je pense que c'est vraiment bon.

## A retenir

Les points importants qui ressortent de cette interview sont tout d'abord le fait qu'il y aura sans doute un week-end gratuit en octobre pour tester le jeu. Ensuite The Ship n'a pas fini d'évoluer, loin de là, et nous nous demandons ce que le second volet amènera comme innovations.

## The Funky Ship

The Ship étant basé sur le Source Engine, il ne fallait pas attendre longtemps pour voir apparaître une modification du jeu.

Vu que c'est Chris Peck qui en parle si bien, nous ne pouvions pas passer à côté sans vous le présenter.

Alors que le jeu original vous plonge dans les années 20, le mod funky vous ramène dans les années 70 au temps du disco avec son code vestimentaire et ses armes d'époque.



Développé par l'équipe de "The Funky French Society", le mod en est à son alpha 2 et est téléchargeable sur le site officiel où vous trouverez de futurs adversaires francophones.

Alors si vous êtes l'heureux possesseur de The Ship et de pantalons à patte def, faites vous plaisir et testez ce mod.

[www.funkyfrenchsociety.com/divers/MODS/FunkyShip/](http://www.funkyfrenchsociety.com/divers/MODS/FunkyShip/)



# Brèves de mods

*A part Valve qui aime faire parler encore une fois de son CS:S et la sortie d'un autre mod mélangeant FPS et RTS, toujours rien d'extraordinaire.*

## La polémique de la rentrée : CS : S côté en bourse



Après le radar le mois dernier, nouvelle affaire pour l'enfant chéri de Valve : le prix des armes évolue hebdomadairement.

A croire que notre ami Exyntigor avait vu juste en associant Counter-Strike Source au monde de l'économie (je le soupçonne plus d'entretenir une correspondance mail avec un certain Gabe N.).

En effet, VALVe Software vient d'annoncer les détails de son plan de revalorisation des prix de l'armement de CSS. Et la surprise est de taille!

En effet, à partir du 11 octobre, tous les prix de l'équipement seront changés chaque lundi en fonction de la popularité de l'élément.

Ainsi, plus le Desert Eagle sera acheté sur l'ensemble des serveurs, plus son prix augmentera la semaine suivante. VALVe a déjà mis en place une page de statistiques où vous pouvez suivre les différentes évolutions des prix.

Chaque prix sera calculé grâce à un algorithme particulier dont les détails sont exposés sur le site officiel.

L'idée a le mérite d'être originale, mais pour ceux qui auraient peur de perdre toutes leurs stratégies, sachez qu'il est possible d'activer ou désactiver l'option. Ouf direz-vous.

Nous suivrons l'évolution des armes afin de voir si les joueurs suivent la modification.

## Iron Grip : mélange de FPS et RTS



Encore un mois avec la sortie d'un mod alliant le FPS et le RTS.

Après Empires le mois dernier, c'est au tour de Iron Grip de l'équipe de Isotx de nous proposer leur projet.

L'histoire vous projète dans un univers de guerre entre deux clans : les forces de Rahmos et les rebelles.

Rien d'original sauf l'atmosphère du jeu, sorte de seconde guerre mondiale futuriste par l'architecture des bâtiments et les uniformes.

Début septembre, une phase de tests avait débuté, la sortie s'approchait à grand pas, et nous avons raison puisque le 26 Septembre l'archive était disponible pour notre plus grand plaisir.

Malheureusement, aucun serveur linux disponible et le mod souffre de quelques ralentissements et bugs empêchant d'en profiter pleinement.

Début octobre, juste avant de boucler ce second opus de VosseyMag, une version 1.01 faisait son apparition à la fois pour les clients et les serveurs avec son lot de corrections et d'ajustement d'éléments côté gameplay.

Sans serveur linux, le mod risque d'avoir beaucoup de mal à s'imposer, quasiment tous les hébergeurs de serveurs de jeux tournent sur le manchot.

## Trailer Mario Kart Source



Nul besoin de présenter le monstre vidéoludique qu'est Mario Kart, et vous connaissez bien sûr sa version non officielle pour Source Engine, Mario Kart Source.

Le mod reprend l'univers de son cousin de Nintendo, dans sa version Nintendo 64, mais sous Source Engine.

Développé par des fans, des Protendos, le mod veut être la copie conforme de l'opus de la N64, en recopiant au mieux le gameplay original et en rajoutant quelques nouveautés.

La dev-team travaille sur le mode Bataille mais aussi sur le mode Course.

Mi-septembre, la dev-team, un de nos partenaires, a sorti un trailer des plus intéressants où nous avons retrouvé notre italien préféré et son compagnon d'aventures, Yoshi.

De bonne qualité, vous découvrirez aussi deux cartes de batailles, dont Double Deck.

La vidéo est disponible sur VosseyFTP et VosseyPodcast.

Si vous êtes trop impatient, n'hésitez pas à ressortir votre vieille Nintendo 64 ou la version DS, nous pourrions nous faire une course via le net.

## Insurgency va faire mal



Voici un mod attendu par des joueurs impatientes par la rareté de mods Source jouables. Mais le résultat devrait être digne d'un jeu professionnel.

Le mod Insurgency simulera la vie des troupes de fantassins plongées dans une guerre moderne, il se veut le plus réaliste possible avec respect de l'équipement et de la chaîne de commandement.

Basé sur la stratégie et le travail d'équipe, il placera le joueur dans de nombreux lieux de la planète, dont la Croatie (1991-1992) et l'Irak (2003-2005).

Vous aurez la possibilité soit de représenter l'armée américaine, soit la guérilla urbaine avec des armes diverses mais réalistes.

Les tests internes sont en cours et c'est l'occasion de nous faire saliver et s'impatienter.

Nous aurions pratiquement l'envie de le comparer au jeu GRAW d'Ubisoft sur Xbox 360.



*Caouecs, Rom1, TheDark*



## L'évènement E-Sportif du mois : les World Cyber Games

Et oui, c'est durant ce mois d'octobre qu'auront lieu les World Cyber Games (ou WCG), ces jeux olympiques e-sportifs se déroulant tous les ans.

Cette fois, après la Corée, la Chine et les USA, c'est au tour de l'Europe d'accueillir la finale mondiale, plus précisément dans la ville de Monza, en Italie, célèbre pour son circuit automobile et ses voitures rouges.

Certains se demandent sûrement ce qui différencie les WCG des autres compétitions. Et bien tout d'abord, il faut savoir que les WCG obligent les équipes à être nationales, c'est à dire que tous les joueurs doivent être issus du même pays, celui qu'ils représentent.

Les jeux sélectionnés pour cette compétition sortent également de l'ordinaire vu que nous pourrions voir en plus des compétitions sur Counter-Strike 1.6 et Warcraft 3, des tournois sur StarCraft : Brood War, Need for Speed : Most Wanted, FIFA Soccer 2006 et Dawn of War : Winter Assault ainsi que deux tournois sur consoles, sur Pro Gotham Racing 3 et Dead or Alive 4.

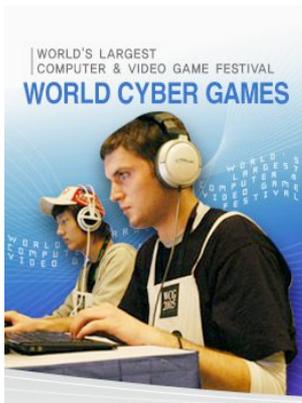
Revenons un peu plus en détails sur le tournoi  Counter-Strike qui a souvent fait couler beaucoup d'encre aux WCG mais qui est nettement moins discuté cette année.

En effet, avec le retour en force de la version 1.6 après l'édition 2005 sur  Counter-Strike : Source et  Counter-Strike : Condition-Zéro en 2004, la contestation n'est plus. Cette année encore, les plus grands seront présents avec les doubles vainqueurs américains de  Team3D, les finlandais de  hoorai, les suédois de  NiP, les allemands de  mousesports et nos petits français de chez  emuLate.

### WCG.fr

Avant de penser à la finale mondiale, il nous faut parler des qualifications nationales qui ont eu lieu dans 70 pays et qui se terminent actuellement.

L'une des dernières à avoir eu lieu fut la qualification française où nous avons pu voir des équipes comme goodgame, against All authority, oXmoze, atLanteam ou emuLate s'affronter en vue de la finale mondiale.



Cette finale nationale s'est déroulée le week-end du 7 et 8 octobre à Montreuil, dans le 93, et a permis de désigner les successeurs des goodgame (CS), de ToD (Warcraft3) et Velius (Dawn of War) dans la délégation française.

Certains d'entre-vous étaient sur place grâce aux places offertes lors de notre concours WCG.fr ou en profitant de la réduction sur l'entrée. Nous espérons que le festival du jeu vidéo et la compétition vous auront plu. Pour ceux qui n'auraient pas suivi le tournoi, voici un petit récapitulatif.

En quart de finale, on retrouvait les grands noms de la scène française :

- goodgame contre shockwave
- atLanteam contre orbital
- emuLate contre proGamers
- against All authority contre GET2GEV

Les résultats furent sans réelle surprise et c'est ainsi que les demi-finales ont opposé les goodgame aux vice-champions de France atLanteam et les emuLate aux \*aAa\*.

La finale opposa finalement les goodgame aux **emuLate** qui l'ont emporté sur le score de 2 manches à 1.

Les emuLate seront accompagnés par 4K^ToD (Warcraft 3), aK-siPipo (FIFA 2006), Carotte (Dawn of War), Argrine (Dead or Alive 4) et Yggdrasil (Project Gotham Racing 3).

## WSVG (ex CPL World Tour)

Je clôturerai cet article par une petite review de l'étape des WSVG (nouvelle dénomination du CPL World Tour) qui se déroulait à Londres ce week-end.

Parmi les équipes présentes, nous avons pu voir quelques célébrités comme les suédois de  SK, les finlandais de  hoorai, les polonais de  Pentagram ou encore les  4Kings anglais.

Au final, ce ne sont pas les plus grands favoris qui l'ont emporté, les SK finissant troisièmes, derrière les hoorai et les surprenants Pentagram que l'on avait plus vu évoluer à un tel niveau depuis longtemps.

Reste à espérer qu'ils arriveront à confirmer cette belle performance lors des prochaines compétitions.

Arcanos



### Présentation de NetG Radio par NetG Radio

NetG Radio est une webradio associative, orientée jeux vidéo, créée en juin 2002.

Notre volonté est de faire des émissions riches en contenu ; innover est notre devise. Premier dans le coverage radio de l'ans en France avec la Lan Arena 7, premier concernant le système de dédicaces musicales 24/24h et 7/7j permettant aux internautes de choisir leur musique, NetG Radio se veut être une radio tournée vers l'avenir.

La reconnaissance des acteurs du monde de l'esport a permis à NetG d'atteindre le statut de meilleure radio concernant l'esport.

Ayant participé à la plupart des événements majeurs depuis sa création, EPS, Re-so, Gamers Assembly, ENC, ESWC, et encore beaucoup d'autres événements aussi bien online qu'en lan, NetG Radio travaille aujourd'hui en coopération avec une grande partie des acteurs du monde du sport électronique.

Notre studio a dû déménager à cause de la fermeture du goodgame Club, mais il reste au coeur de Paris, il permet aux différents commentateurs et animateurs de réaliser des émissions sans contraintes techniques.

NetG Radio a été un tremplin pour plusieurs de ses animateurs. Nomalz a été le premier à couvrir une lan avec de la VOD pour Team aAa. Il a aussi créé sa société de production vidéo nommé NoSide qui fut prestataire de l'ESWC 2006. Asuka a eu l'opportunité de commenter les matchs de Warcraft3 sur la scène de Bercy de l'ESWC 2006.

### Participez à l'aventure

Aujourd'hui NetG Radio est toujours ouvert à toute proposition, une personne passionnée par un jeu ou prêt à monter une émission avec de nouveaux concepts aura toujours une place chez NetG Radio.

Nous couvrons principalement Warcraft3 et Counter-Strike pour le moment, et nous cherchons toujours de nouvelles personnalités prêtes à faire partager cette passion. Si vous souhaitez nous contacter vous êtes libre de le faire.

### Pour aller plus loin

Retrouvez la webradio sur <http://www.netg-radio.net> et si vous êtes intéressés pour rejoindre l'équipe, envoyez un email à ([asuka@netg-radio.net](mailto:asuka@netg-radio.net))



La traditionnelle conférence de rentrée de Cyberleagues nous apprend chaque année les changements à venir qui vont rythmer la prochaine saison e-sportive !

Commençons d'abord par un bilan de la saison 2.

## Bilan de la Saison 2

Des 16 000 membres inscrits sur le site, seuls 1500 ont pris une licence joueur payante, ce qui ne représente que 50% de l'estimation pour que le système soit viable. Une déception donc qui oblige Games-Services à revoir son modèle économique.

Au niveau des tournois, ce sont plus de 300 événements qui ont pris place dans 70 villes, dont 80% de l'ans, le reste se composant de tournois online et dans des cybercafés.

## Nouveautés de la Saison 3

### Partenariat avec Intel

Concernant les nouveautés de la saison 3, Games-Services s'associe avec Intel pour s'orienter vers un modèle financier avec publicité.

Conséquence de ce partenariat, Cyberleagues devient Intel Cyberleagues, mais la licence joueur payante qui fit polémique la saison dernière, devient gratuite, car offerte par Intel.

### Réduction plus obligatoire

Bien qu'encouragée, la réduction dont bénéficient les licenciés à l'entrée des l'ans n'est plus obligatoire, ce qui permettra peut-être aux plus petites l'ans de se dégager une meilleure marge.

L'homologation se veut toujours un gage de qualité, et il n'y a pas vraiment de raison à demander l'homologation si ce n'est pas pour faire venir des licenciés.

### Jeux joués

Du côté des disciplines, on n'en retrouve plus que trois : Counter-Strike, Warcraft 3 et PES 5 (qui passera à PES 6 dès fin octobre).

Un élagage nécessaire afin de ne plus avoir de catégorie dont l'unique but n'est d'être qu'un classement, et ainsi amener tous les

jeux classifiés à une finale lors de la coupe du monde des jeux vidéo.

Cyberleagues ne se veut pas non plus un moteur pour lancer l'esport sur de nouveaux jeux, mais plutôt une aide à leur épanouissement une fois qu'ils sont implantés.

### Hierarchie des l'ans

La classification des événements suivant leur importance ne subit pas beaucoup de changements, si ce n'est une augmentation significative des points pour une Première Series (200), alors que les General Series n'en fournissent que 80 au vainqueur.

### Un calendrier étalé

Le calendrier des événements a également été revu afin d'étaler l'actualité e-sportive sur toute l'année, et pouvoir avancer la Coupe France pour mieux préparer l'ESWC.

### Règles revues

Pour finir, Games-Services a revu l'ensemble des règles afin que les joueurs ne puissent plus tricher à cause de lacunes du règlement.

La principale nouveauté concerne les transferts de joueurs, qui ne pourront changer d'équipe que 30 jours après leur entrée dans celle qu'ils quittent.

### Analyse des nouveautés

La conférence de la saison 2 avait été houleuse entre le prix de la licence et surtout la réduction demandée aux l'ans, les organisateurs n'étaient pas chauds pour rentabiliser le coût des licences.

L'entrée d'Intel dans le championnat ne peut être que bénéfique et surtout permettra de faire encore mieux connaître le système grâce à la renommée du fondeur californien.

Par contre, rendre gratuite la licence n'est peut-être pas la meilleure des solutions car elle ne responsabilise pas son détenteur, elle sera juste une carte de plus à côté de tant d'autres.

Maintenant il reste à construire une fédération digne de ce nom, sachant s'entourer d'une multitude de clubs à travers le pays, pour rendre légitime l'e-sport auprès du grand public. Mais là c'est une autre histoire.

*Caouecs, Knolz, Chico*



Derrière cette phrase symbolique se cache une réalité inhérente à tous les sites communautaires : ceux-ci existent à la fois grâce à leurs membres et surtout grâce aux personnes qui font avancer la machine.

L'activité de Vossey.com n'a cessé de croître d'année en année, à l'image de l'annuaire de clans, l'impressionnante liste de mods (AnnuMod) et au travers des serveurs de jeux ou beaucoup d'entres vous se sont amusés lors de nos soirées.

Qui dit activité grandissante, dit forcément nouveaux bras ! Le Staff n'a pas évolué depuis un bon moment, et il nous paraissait opportun d'ouvrir les portes du Staff à notre communauté. C'est donc ça l'esprit de l'annonce « We Want You »

Le recrutement a donc débuté avec comme objectif principal de créer une équipe de joueurs chargée de l'animation des serveurs des jeux. Les soirées ont toujours été un succès, alors nous nous sommes donnés les moyens de pérenniser la chose.

Et après plusieurs semaines d'études de candidatures, toutes aussi passionnantes les unes que les autres, nous avons fait notre choix.

D'ici peu, quinze recrues officieront sur les serveurs de jeux, qui pour l'occasion s'offrent un lifting en profondeur.

Mais ce n'est pas tout, les vacances d'octobre approchent et pour mieux reprendre nos bonnes vieilles habitudes, les soirées spéciales seront évidemment de retour. Vous en saurez plus dans les semaines à venir.

Vu le succès rencontré par cette opération, nous nous sommes dit qu'un recrutement massif de rédacteurs ne ferait pas de mal. Ainsi, vous avez pu voir quelques jours plus tard, une annonce répondant au nom de We Want You Again !

Le recrutement d'un rédacteur est soumis à plus de contraintes du à la nature bien spécifique du travail. Les candidatures sont toujours ouvertes à ce jour. Si vous vous sentez l'âme d'un journaliste spécialisé dans les jeux-vidéo, n'hésitez pas à nous contacter.

## Nouveaux admins des serveurs de jeux

Après l'annonce, la liste des quinze heureux administrateurs ayant été admis au sein de l'équipe Vossey.com :

- Arnafus (Serveur Hidden)
- Dechikt (Serveur Hidden)
- Firemute (Serveur Hidden)
- J3erhum (Serveur Dystopia)
- Kefrens (Serveur DODS)
- Lord of Time (Serveur CS)
- Neirbo (Serveur Dystopia)
- Poseidon95 (Serveur Sourceforts)
- Ps2Sony (Serveur DODS)
- Selphie (Serveur CS)
- Sonic94 (Serveur DODS)
- Spawn264 (Serveur Dystopia)
- Tonton122 (Serveur Sourceforts)
- Totowowo (Serveur CS)
- Wooley (Serveur Sourceforts)

## Serveurs de jeux

En association avec Verygames.net, nous vous proposons 5 serveurs de jeux sur des mods Half-Life 1 et Half-Life 2.

Concernant les serveurs de jeux, nous avons procédé à quelques changements. Le plus important est la permutation du serveur CS avec le serveur Hidden, afin de permettre aux Freenautes de pouvoir se connecter.

Le deuxième changement concerne la liste des mods, celle-ci s'étoffe avec de nouveaux venus. Voici donc la nouvelle donne à partir de maintenant :

-  Counter-Strike 1.6 :  
verygames.vossey.com:27015
-  The Hidden Source :  
verygames.vossey.com:27030
-  Dystopia :  
verygames.vossey.com:27035
-  Day of Defeat Source :  
jeux.vossey.com:27016
-  SourceForts :  
jeux.vossey.com:27015

## VosseyPodcast



Merci Steve, alors que nous avons bouclé notre premier numéro de VosseyMag, Apple nous sortait la septième version de son programme de lecteur de podcast : iTunes version 7.

Bien sûr et afin de nous faciliter la vie, le logiciel a été modifié au niveau de l'ergonomie. Nous allons en profiter pour découvrir en détail les différences entre les deux versions.

Non, nous ne sommes pas des commerciaux pour Cupertino, nous vous donnons juste les moyens de profiter au mieux du podcast audio et vidéo de Vossey.com.



Tout d'abord, les podcasts se trouvent dans Bibliothèque et le design a été revu. Rien d'exceptionnel et c'est toujours en haut à gauche.

Par contre, en ce qui concerne le bouton de rafraîchissement, il est maintenant situé en bas à droite et a subi un léger lifting pour rester dans l'harmonie de ce nouvel opus.



Pour le mois de Septembre, vous avez pu découvrir les vidéos de Mario Kart Source, Ragnarok Online, Eternal Silence et la première page du VosseyMag, comme ça vous ne le raterez pas.

Le mois prochain, nous verrons un autre programme permettant de profiter de VosseyPodcast.

Si vous êtes l'auteur d'un tel logiciel ou que vous voulez faire vous mêmes la présentation, n'hésitez pas à nous contacter sur vosseymag@vossey.com.

# ModEmploi d'Octobre

La vie d'un mod est parsemée d'embûches, il faut tout d'abord avoir l'idée qui fera que votre jeu sera 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 mappers 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.

Certains de nos hébergés et partenaires ayant utilisé les services de ModEmploi ont trouvé des personnes compétentes, en espérant que cette nouvelle édition permettra de vous laisser tenter par cette aventure, à la fois humaine et technique, qu'est la création d'un mod. Une très bonne expérience pour tous ceux voulant travailler plus tard dans l'univers des jeux vidéo (cf l'interview de Chris Peck en page 2).

## 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.

L'équipe recherche aussi un texture artist ainsi qu'un mapeur expérimenté, ayant déjà travaillé sur le moteur Source.

[url : <http://www.calibermod.com>]

## East West

L'Ouest sauvage ne vous aura jamais autant passionné, loin des clichés des films spaghetti. Le mod tourne sur Source Engine et comprend un mode multijoueur.

- un animateur expérimenté travaillant sous 3DS max. Si possible habitué à animer sous HL².
- un modeleur expérimenté travaillant sous 3DS max. Si possible habitué à modeler sous HL².
- un codeur expérimenté, qui a déjà codé sous HL².
- un texture artist.

[url : <http://www.eastwestmod.com>]

## Far Death

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

[url : <http://fardeath.vossey.net>]

## Get A Life

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

- deux modeleurs 3D utilisant de préférence 3DSMAX
- un traduction Allemand / Français

[url : <http://www.getalife-mod.com>]

## Operation Black Mesa

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

- des programmeurs :
  - l'implantation du HUD
  - la création des dll serveur et/ou client
- la modification du code source pour retrouver le gameplay du passé
- l'ajout en tout genre (Création de .qc / Modification du menu / etc...)

- Le programmeur principal du mod Black Mesa, Nokia, nous a assuré pouvoir apporter son aide aux futurs codeurs.

- des modeleurs : modélisation d'objets, véhicules, corps organique humain/alien.

- des mappers : être capable de retranscrire un ancien niveau sur le moteur Source en gardant la même atmosphère, mais en améliorant le gameplay, l'espace, l'architecture, et les effets visuelles.

- des textures/Skins Artistes : création de skin d'objets, véhicules, corps organique humain/alien et de texture pour des environnements 3D.

[url : <http://operationblackmesa.vossey.net>]

## SG1\_Missions

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

- un mapeur
- un modeleur spécialisé organique
- un modeleur spécialisé objets
- un animateur de modèles

[url : <http://sg1-missions.vossey.net>]

## Warhammer 40k : Apocalypse

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

- deux skinners
- un artiste musical
- un programmeur PHP / Flash
- un codeur, voir deux

[url : <http://wh40kapocalypse.vossey.net/>]

## 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](mailto:modemploi@vossey.com) avec le titre du mod, le poste auquel vous postulez, ainsi qu'une description de vos compétences pour le poste. Nous transmettrons votre proposition à la dev-team.

## Votre annonce sur ModEmploi ?

Votre mod est à la recherche de compétences ? Vous voulez un espace pour promouvoir vos demandes ? ModEmploi est là pour vous avec une diffusion sur VosseyMag et sur Vossey.com en tant que news.

Si vous êtes intéressés, contactez-nous sur [modemploi@vossey.com](mailto:modemploi@vossey.com) avec le nom du mod et vos demandes.

Caouecs

# Dans le prochain numéro

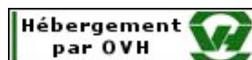
*Le mois prochain vous retrouverez l'actualité des mods, l'évolution du site Vossey.com et pleins d'autres surprises. Un mois d'octobre qui devrait annoncer un renouveau sur Vossey.com mais aussi enfin des sorties de mods intéressants.*

*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 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>



## 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 5 serveurs de jeux :

- Counter-Strike 1.6 : verygames.vossey.com:27015
- The Hidden Source : verygames.vossey.com:27030
- Dystopia : verygames.vossey.com:27035
- Day of Defeat Source : jeux.vossey.com:27016
- SourceForts : jeux.vossey.com:27015

## Hébergés et Partenaires

- Caliber
- Far Death
- Kill to Kill
- Mario Kart Source
- Perfect Dark
- RPM Infinity
- Stargate TC Source
- Translators
- East West
- Get A Life
- Logistique
- New World Conflict
- Revolution
- Stargate TC
- SG1\_Missions
- WH40K Apocalypse