

Vossey MAG

LE FANZINE OFFICIEL DU PORTAIL FRANCOPHONE DE LA PLATEFORME STEAM

EDITION N°3 NOVEMBRE 2006

Dark Messiah

LE jeu le plus attendu de cette fin d'année sur PC est maintenant disponible sur Steam et sur Vossey.com.

Présentation et interview.

Page 2

Perfect Dark Source

Présentation par l'équipe de développement de leur reprise sous Source Engine d'un des plus grands jeux de la Nintendo 64.

Sera-t-il mieux que sous 360 ?

Page 4

Stargate TC est mort Vive SG1 - Missions

Rex nous raconte l'aventure que fut Stargate TC. La version 1.1 est sortie annonçant la fin du développement ... du mode multijoueurs.

Page 6

Caliber

Le recrutement n'est pas facile surtout quand la perle rare doit être un codeur.

Retrouvez l'interview de Flappie sur les difficultés du mod Caliber.

Page 7

WCG à Monza



Retrouvez la finale WCG qui s'est déroulée en Italie avec Esports France

Page 9

Avenir de Steam



Etat des lieux sur la plateforme de jeux en ligne de Valve.

Première partie : la concurrence.

Page 12

Extension du site

Vous ne rêvez pas, VosseyMag est bien devenu le fanzine officiel du portail francophone de la plateforme Steam. Vous vous demandez de quel site le magazine peut être devenu l'expression "écrite" ? C'est toujours de Vossey.com.

Certes Vossey.com a toujours été le portail francophone de Half-Life 1, Half-Life 2 et leurs mods, mais les temps changent et il est temps de s'agrandir afin de relater l'actualité de l'ensemble des jeux proposés par Steam.

Et la décision de l'extension a été longuement réfléchi surtout que la tâche risque d'être de plus en plus dure vu que le catalogue s'enrichit chaque semaine de nouveaux jeux d'éditeurs.

Ubisoft, Activision, 2K Games parmi les plus célèbres, mais d'autres éditeurs que nous connaissions pour leurs mods sous Half-Life 1.

Steam se diversifie aussi dans les genres proposés avec courses de voiture, gestion de ville et maître du monde par exemple. Un changement que nous nous devons de suivre.

Il nous était impossible de ne pas suivre la vague déferlante que Steam est en train de créer, et puis ça faisait déjà un bon moment que vous le réclamiez.

Nous avons pris notre temps mais nous sommes heureux de vous proposer une toute nouvelle version du site. Certes vous ne verrez pas énormément la différence, quelques fonctionnalités en plus mais c'est tout.

Games	Status	Update	Metascore	Developer
AstroPop Deluxe	100% - Ready	News		PopCap
Bejeweled 2 Deluxe	100% - Ready	News		PopCap
Bejeweled Deluxe	100% - Ready	News		PopCap
BookWorm Deluxe	100% - Ready	News		PopCap
Chuzzle Deluxe	100% - Ready	News		PopCap
City Life	100% - Ready	News	76	Monte Cristo
Codename Gordon	100% - Ready	News		Nuclear Vision
Counter-Strike	100% - Ready	News	88	Valve
Counter-Strike: Source	100% - Ready	News	88	Valve
Dangerous Waters	100% - Ready	News	82	Sonabryta Combat Simulations
Darwinia	100% - Ready	News	84	Introversion Software
Day of Defeat	100% - Ready	News	79	Valve
Day of Defeat: Source	100% - Ready	News	80	Valve
Defcon	100% - Ready	News		Introversion Software
Dynomite Deluxe	100% - Ready	News		PopCap
Earth 2160	100% - Ready	News	73	Reality Pump
Feeding Frenzy 2 Deluxe	100% - Ready	News		PopCap
GTI Racing	100% - Ready	News		Techland
Half-Life	100% - Ready	News	96	Valve
Half-Life 2	100% - Ready	News	96	Valve
Half-Life 2: Deathmatch	100% - Ready	News		Valve
Hammer Heads Deluxe	100% - Ready	News		PopCap
Heavy Weapon Deluxe	100% - Ready	News		PopCap
Iggle Pop Deluxe	100% - Ready	News		PopCap
Iron Warriors	100% - Ready	News	56	Strategy First
Pizza Frenzy	100% - Ready	News		PopCap
Rag Doll Kung Fu	100% - Ready	News	70	Mark Healey
Red Orchestra	100% - Ready	News	81	Trionwire Interactive
Ricochet	100% - Ready	News		Valve
Rocket Mania Deluxe	100% - Ready	News		PopCap
Shadowgrounds	100% - Ready	News	74	Frozenbyte
Space Empires IV Deluxe	100% - Ready	News	79	Malfador Machinations
Talismania Deluxe	100% - Ready	News		PopCap
Team Fortress Classic	100% - Ready	News		Valve
The Ship	100% - Ready	News	75	Outerlight
The Ship Single Player	100% - Ready	News		Outerlight

En fait pas vraiment, car grâce au travail effectué sur le site, vous pouvez vous attendre à une multitude de surprises, mais je n'en dis pas plus ... pas avant VosseyMag 4.

Si dans ce numéro, nous parlerons de jeux Steam mais nous n'oublierons pas nos chers mods, bien au contraire.

Dans ce numéro de novembre, vous retrouverez un dossier spécial sur Dark Messiah, la sortie future de Perfect Dark commentée par l'équipe de développement du mod, la fin de Stargate TC, l'interview sur Caliber et toujours des brèves de jeux et mods.

L'actualité esport n'a pas été oubliée avec un article écrit en collaboration avec nos confrères de chez Esports France sur les World Cyber Games en Italie.

Nous finissons bien sûr avec ModEmploi qui s'enrichira dès le mois prochain.

Les dev-teams recrutent toujours, alors si vous voulez vous lancer dans cette magnifique aventure qu'est la création de jeux, n'hésitez pas, les équipes vous attendent les bras ouverts.

Ce mois de novembre recèle de nombreuses surprises, mais je ne vous en dis pas plus ... surtout qu'il reste encore décembre.

Caouecs



Basé sur la série des Might & Magic créée par New World Computing en 1986, **Dark Messiah** est après Heroes V, le second épisode de la nouvelle ère de la série depuis le rachat en 2003 de la licence par Ubisoft.

Développé par **Arkane Studio** (solo) et **Kuju Entertainment** (multi), Dark Messiah a pour mission de redonner un souffle d'air frais à la licence des Might and Magic qui depuis plusieurs années, commence à perdre en qualité globale et notamment en terme de nouveautés.

Sur les dix-huit épisodes des Might & Magic, Dark Messiah est le premier jeu d'action à la 1ère personne de la série. Exploitant une version optimisée et améliorée du Source Engine (que vous connaissez si bien), Dark Messiah surprend avant tout par sa qualité graphique.

Arkane Studio (basé à Lyon) avait pour ambition d'offrir aux joueurs un très large panel de solutions pour se débarrasser des adversaires tout en permettant de dynamiser les combats en interagissant avec les décors.



Et c'est là l'essence même de Dark Messiah of Might and Magic : son système de close-combat. L'utilisation de l'environnement deviendra rapidement un réflexe pour éviter de finir le ventre troué par une lame.

Balancez le tonneau sur l'Orc puis, avec un coup de pied, frappez le afin qu'il se retrouve dans le feu de camp situé derrière lui, laissez cuire. Retournez vous et refroidissez le chevalier noir qui vous suit en créant une plaque de givre au sol pour qu'il glisse dessus; empaalez le.

Enchaînez en coupant la corde se trouvant derrière vous pour faire tomber la poutre en bois sur le Cyclope qui vous pourchasse.

Ce nouvel épisode repose donc sur la révolution d'une série en manque de nouveautés et de piquant.

En 2 ans, Ubisoft a remanié les bases de cet univers afin de modeler un nouveau monde plus réaliste : Ashan.

20 ans après les événements de Heroes of Might & Magic V, vous incarnez le jeune Sareth, entraîné aux arts de la guerre et de la magie par Phenrig, un puissant sorcier. Ce dernier vous confiera une quête banale : porter un artefact utile à son vieil ami Menelag dans la recherche du "Crâne des Ombres".

Bien sûr, tout ne se passe pas comme prévu et cette quête qui aux premiers abords semblait de tout repos, tourne rapidement à une chasse à l'homme contre le personnage le plus craint d'Ashan depuis ces 20 dernières années : le Dark Messiah.



Décidez vous de libérer le Messie du Mal et de déchaîner les enfers pour gouverner sur le peuple à ses côtés ou vous rangerez vous du côté du peuple en l'emprisonnant à vie dans les prisons souterraines d'Heaumeroc (cité-libre d'Ashan) ?

C'est à vous de décider.



Le mode solo

Un arbre de compétences permet au joueur de se spécialiser dans telle ou telle classe en augmentant ses compétences à l'aide des points gagnés au cours de l'aventure.

Guerrier : Armé de son épée et de son bouclier, il mettra à mal ses adversaires grâce à sa puissance dans les combats rapprochés et à ses armes aux pouvoirs fantastiques telles que le bouclier foudroyant.

Assassin : Si vous avez toujours rêvé de jouer à Splinter Cell dans un univers médiéval, alors cette classe est pour vous. Faufilez vous dans l'ombre, plantez vos dagues dans le cou des ennemis sans amener les alentours et faufilez vous en hauteur pour traquer vos adversaires grâce à votre arc; c'est de la que vient la force de cette classe : la discrétion.

Mage : Que serait l'héroïc/fantasy sans ses boules de feu et autres pouvoirs magiques ? Electricité, feu, glace, télékinésie, rétrécissement des adversaires et bien d'autres encore; certainement la classe la plus fun et impressionnante du jeu.

Si vous êtes polyvalent, rien ne vous empêche de faire un personnage multi-classes afin de varier les plaisirs.

Le mode multijoueurs

Le multijoueurs de Dark Messiah peut accueillir jusqu'à 32 participants s'affrontant entre factions d'humains contre morts-vivants.

Comme pour le mode solo, vous aurez le choix parmi 5 classes proposées : guerrier, archer, assassin, mage ou prêtre.

Classiques, les modes de jeu se composent des deathmatch seul ou en team. La particu-

larité du mode multijoueurs vient surtout de la présence d'un nouveau mode de jeu, connu sous le nom de Croisade.

Le mode croisade

Le but est de capturer la ville adverse à travers 5 cartes à conquérir en capturant des drapeaux, à la manière d'un Battlefield 2.

Le vainqueur de chaque map progresse dynamiquement sur le territoire ennemi en passant à la carte suivante. Arrivé à la dernière map, le gameplay s'étoffe quelque peu.

Les villes étant protégées par une porte et des remparts, il faut pour les envahir, pousser une immense tour sur roue, à l'instar de la bataille du film Le Seigneur des Anneaux : le Retour du Roi.



Une fois à l'intérieur, reprend le manège des points de contrôle, mais en tant que défenseur, l'assiégé ne peut plus les reprendre une fois perdus. Seule une limite de temps joue en sa faveur.

Les classes du multijoueurs

L'**assassin** est expert dans l'art des poisons, la résistance, la pose de pièges et la discrétion (invisibilité, déplacements vifs et silencieux). Il peut néanmoins être repéré par les prêtres.

Le **guerrier** est la chair à canon en première ligne. Une véritable force de la nature, mais limitée aux armes de mêlée. Son véritable point faible étant de disposer d'une faible endurance sur une longue distance.

Le **prêtre** est chargé de soigner ses alliés et de neutraliser les assassins.

Le **mage** est spécialisé dans les sorts offensifs tels que le feu et les éclairs, grâce auxquels il peut blesser des groupes entiers d'ennemis.

L'**archer** peut causer des dommages importants à une cible en se servant de sa maîtrise du rechargement rapide, du zoom, tir multiple double et triple flèches.

Jeux concours

En collaboration avec UbiSoft, Vossey.com a proposé cinq jours de concours pour fêter la sortie du jeu, du 21 au 25 octobre 2006.

Les règles du jeu étaient très simples, il suffisait de répondre à une ou deux questions, par mail, et c'était réservé à nos membres, bien sûr.

Le 21 octobre, 10 DVD Bonus Collector comprenant des interviews, trailers, artworks, screenshots, wallpapers et thèmes musicaux inédits étaient à gagner.

Le 22 octobre, nous proposons 5 posters représentant un personnage du jeu. Idéal pour décorer sa chambre.

5 hubs usb à l'effigie de Dark Messiah étaient à gagner le 23 octobre. 5 T-shirts le 24 octobre.

Enfin pour le dernier jour, un jeu complet était à gagner. Le grand vainqueur fut *Choumi*, non pas le vice champion du monde de Formule 1, mais un membre depuis 2002 de Vossey.com.

Félicitations pour lui et à l'ensemble des gagnants des jeux concours. A la prochaine.

Shua et Caouecs



Interview

Après la présentation du jeu, nous ne pouvions passer à côté de vous proposer une interview orientée sur les aspects modding de Dark Messiah.

Vossey.com : Bonjour, pourriez-vous vous présenter et quel est votre rôle dans le développement du jeu Dark Messiah ?

Erwan Le Breton - Ubisoft : Je m'appelle Erwan Le Breton, et je suis producteur associé de Dark Messiah pour Ubisoft.

A ce titre, mon rôle est de coordonner les différents intervenants impliqués sur le jeu : du développement au Marketing, en passant par les testeurs, la localisation, etc.

Vossey.com : Pourquoi avoir choisi le Source Engine ? Quels sont ses avantages et inconvénients par rapport aux moteurs utilisés par Ubisoft ?

Erwan Le Breton - Ubisoft : Le moteur Source a été choisi par Arkane au moment où ils ont commencé à travailler sur la suite de leur précédent jeu, *Arx Fatalis*.

C'était avant la signature avec Ubisoft, nous ne sommes donc pas intervenus à ce niveau.

Arkane était à la recherche d'un moteur qui leur permette de concrétiser leur projet, à savoir créer un jeu médiéval-fantastique qui fasse la part belle à l'action, et surtout à l'interaction.

Dans cette optique Source était un choix tout à fait logique, car il permet une immersion très poussée du joueur dans l'univers du jeu.

D'autre part Arkane entretient d'excellentes relations avec Valve, ce qui a grandement facilité la tâche.

Vossey.com : Quels aspects avez-vous modifié au niveau du moteur ? Nous avons remarqué que les combats au corps à corps ont été rendus plus "réalistes", est-ce que cela a demandé beaucoup de temps de travail ?

Erwan Le Breton - Ubisoft : Les modifications apportées au moteur ont été mises au point main dans la main avec Valve, et elles concernent essentiellement les éléments qui font la particularité de Dark Messiah : intégration très poussée des physiques dans le gameplay, combat corps à corps à la première personne, effets de magie, ennemis inhabituels, etc...

La mise en place du combat à l'épée et aux dagues a été un point essentiel du développement car il se situe au cœur du jeu. Ce-

pendant Source permettait dès le départ la création de ce système, ça a simplement demandé beaucoup de temps, de réflexion, d'essais plus ou moins heureux...

Mais au final le résultat est vraiment probant.

Vossey.com : Un SDK est prévu pour le premier patch du jeu. Auriez-vous une date approximative ?

Erwan Le Breton - Ubisoft : En fait nous prévoyons de mettre à la disposition de moddeurs différents outils, qui sortiront les uns après les autres : un plugin Maya permettant d'éditer les skins des modèles du multi, un éditeur de maps pour le multi, etc...

Vossey.com : Avez-vous bénéficié d'aide de Valve ou comment vous êtes vous préparé à proposer un SDK afin de mieux répondre aux besoins des moddeurs ?

Erwan Le Breton - Ubisoft : Notre objectif dans la mesure du possible est de faire que les outils existants proposés par Valve puissent être appliqués à Dark Messiah.

Vossey.com : Est-ce que le SDK permettra juste de rajouter des modèles et des maps au jeu, ou est-ce qu'il donnera la possibilité aux moddeurs de faire des jeux à part entière ?

Erwan Le Breton - Ubisoft : Non, nous ne prévoyons qu'une utilisation pour l'édition de modèles et de maps en premier lieu.

Vossey.com : Est-ce que les équipes de développement sur Source Engine pourront profiter du SDK de Dark Messiah pour améliorer certains aspects de leurs projets ? comme pour le corps à corps.

Erwan Le Breton - Ubisoft : Ce n'est pas prévu.

Vossey.com : Quelle est la politique générale de Ubisoft vis à vis des moddeurs ? Allez-vous créer un Wiki semblable à celui de Valve pour aider les développeurs amateurs ?

Allez-vous promouvoir les possibilités "mods" de Dark Messiah, organiser des concours ?

Erwan Le Breton - Ubisoft : Nous ne voyons pas l'intérêt de démarrer une deuxième communauté pour des outils qui sont les mêmes que ceux de Valve.

Le point de rencontre des moddeurs restera dans le giron de Valve, et le Wiki sera là pour aider les moddeurs Dark Messiah également.

Vossey.com : Merci de votre participation à l'interview, un petit mot pour la fin ?

Erwan Le Breton - Ubisoft : Nous considérons que Dark Messiah est une belle démonstration de la "souplesse" de Source.

Associer ce moteur au médiéval-fantastique n'était pas une évidence, mais grâce au talent d'Arkane et de Kuju, au soutien de Valve, et à l'engagement d'Ubisoft, vous tenez désormais entre les mains ce qui représente à nos yeux le nouvel étalon de l'action viscérale dans le genre Heroic Fantasy.

A retenir

Ubisoft connaît le potentiel du couple Valve/Steam/Source Engine et semble vouloir en abuser ... avec réserves.

Le modding a été l'atout vendeur de Half-Life 1 et Half-Life 2, Dark Messiah aimerait aussi en profiter, même si Erwan Le Breton ne le dit pas directement.

Le plus intéressant est " Non, nous ne prévoyons qu'une utilisation pour l'édition de modèles et de maps *en premier lieu*." Que devons-nous en déduire si ce n'est qu'Ubisoft pourrait prochainement proposer une extension à son SDK ?

Ne jouons pas à Mme Soleil et si la politique des créateurs de Dark Messiah venait à se modifier, Vossey.com se fera un plaisir de vous informer en tant que portail francophone de la plateforme Steam.

Restez connectés !

Appel aux moddeurs

Si vous avez des idées pour créer des maps, modèles ou mods basés sur Dark Messiah, contactez-nous rapidement sur dark-messiah@vosseymag.com.

Présentez-nous votre projet et ce que vous savez faire sur Source Engine; les services proposés aux dev-teams de mods sur Half-Life 1 et 2 sont aussi disponibles pour tous les mods sur un jeu Steam.



PERFECT DARK SOURCE

Perfect Dark: Source est un projet de Total Conversion multijoueurs d'origine française débutant au mois de mai 2004. L'idée est née de la collaboration de Darksly et Mynautor, membre ayant quitté l'équipe actuellement composée de 16 personnes de tout horizon. La première bêta de Perfect Dark: Source est attendue avant la fin de l'année 2006, laissons la parole à l'équipe.

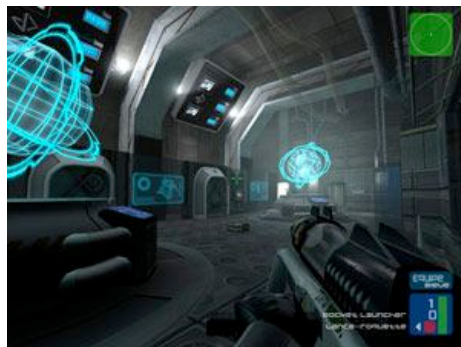


Notre but est de donner à Half-Life 2 un mod au gameplay simple à prendre en main, nerveux et fun. Perfect Dark était la quintessence de ces qualités pour les First Person Shooters sur console, c'est pour cette raison entre autres que nous avons utilisé ce jeu comme exemple pour notre projet. Le principe est simple, vous lancez le jeu, vous vous connectez à un serveur et vous vous amusez. Pas la peine d'attendre votre tour pour jouer, pas la peine de lire un manuel d'utilisation. Nous visons le principe d'avoir le minimum de frustration dans le jeu, sans pour autant oublier de faire valoir le niveau du joueur sans quoi il n'y aurait aucun challenge.

Perfect Dark sur Nintendo 64 offrait une grande diversité concernant les armes et les gadgets s'élevant au nombre de 41. Chaque arme avait sa particularité, ses points forts et son utilité propre. La réelle difficulté que nous avons rencontrée est de réussir à restaurer ces particularités sur le mod sans pour autant avoir un jeu mal équilibré. En effet il ne nous sera pas possible d'intégrer immédiatement la sélection complète des armes et nous devons choisir avec soin chacune d'entre elle pour pouvoir offrir un gameplay balancé et contrasté.



La partie solo est pour le moment mise à part pour nous occuper pleinement de la version multijoueurs mais reste cependant notre objectif principal dès que la version finale de la partie multijoueurs sera mise au point. Notre envie est d'offrir aux joueurs une séquelle à Perfect Dark sur Nintendo 64. Joanna Dark devra faire face à l'effondrement de l'empire Datadyne, de nouvelles conspirations d'une dimension nouvelle ainsi qu'au retour à la surface d'une race longtemps enfouie dans les méandres de l'univers.



Nous avons pris le parti d'offrir une expérience clairement orientée vers le jeu multijoueurs PC et non console. Le support console possède les contraintes de la faible résolution de la télévision ainsi que le jeu au gamepad, moins précis qu'une souris. C'est pour cela que la modification s'en retrouve plus rapide, avec des dégâts légèrement moins accrus que sur la version Nintendo 64. Le Source Engine nous a permis de donner vie aux arènes de jeu pour leur allouer de la profondeur et un level design réaliste, le layout général des maps est le même que sur le jeu original à quelques exceptions près.



Dev-team de Perfect Dark



visitez www.pdark-mod.com

STARGATE TC EST MORT VIVE SG1-MISSIONS

Interview de Rex, leader de la version solo de Stargate TC, à l'occasion de la sortie de la version 1.1 du mode multijoueur, le 15 octobre.

STARGATE TC

Vous faisiez partie de ces personnes indisponibles le vendredi de 20h50 à 22h30 ? Vous connaissez la signification de Goa'ulds ou même de zat'nik'tel ? Alors c'est sûr : vous aimez Stargate SG.1 ! Et ça tombe bien car StargateTC, mod multijoueur et solo, reprend tout cet univers.

INTERVIEW

Vossey.com : Bonjour Rex, pourrais-tu te présenter et expliquer ton implication dans le développement du mod Stargate TC ?

Rex : Bonjour à tous, je suis Rex, leader de la version solo du célèbre mod StargateTC. Je m'occupe donc de retranscrire l'ambiance et les spécificités de la série dans un mod qui se veut le plus fidèle possible tout en gardant un certain plaisir de jeu.

Tout en gérant le solo, je me suis souvent impliqué dans la version multijoueur, car étant mappeur je me devais d'apporter ma petite pierre à l'édifice.



Vossey.com : Quelle expérience ressors-tu d'une telle aventure technique et humaine ?

Rex : C'est tout simplement passionnant. Arriver à regrouper des équipes entières de talents ayant tous la même vision des choses que vous, à créer un mod comme ça...il serait dommage de passer à côté de cela, n'est-ce pas ?

Je pense que ce genre d'aventures permet d'apprendre la vie en société, même si c'est parfois difficile, on apprend beaucoup au contact des autres.

Vossey.com : Quels conseils donnerais-tu à des leaders de mods ?

Rex : Tout d'abord, bien gérer son équipe... c'est bien entendu la clé, mais beaucoup de leaders ont tendance à abandonner leur poste à la moindre difficulté. Je l'ai fait. Mais être leader de mod est à la fois une expérience très enrichissante et très lourde à la fois, il faut savoir s'accrocher.

Ensuite, privilégier les petites équipes permet une meilleure organisation du travail, et développer les relations entre les membres.

Pour finir, profiter du talent de son équipe permet de se multi-spécialiser.

Vossey.com : Stargate TC est "fini", mais tu n'arrêtes pas pour autant le développement sur moteur Half-Life avec le mod SG1-Missions. Pourrais-tu nous présenter ton nouveau projet, ses origines et ses ambitions ?

Rex : Sg1-Missions est un mod solo, ça vous l'aurez compris. Basé sur l'expérience du mod que nous avons sorti précédemment (SGM 1.0), ainsi que ses erreurs, nous avons décidé de nous relancer dans un mod mieux fait, en profitant de l'expérience du premier.

De plus, il faut prendre en compte l'évolution des configurations et des techniques, Steam étant sorti pendant la conception du premier mod, et permettant pas mal d'innovations possibles. Sans compter bien sûr l'expérience gagnée par la team avec le temps...

Vossey.com : Pourquoi rester sur le moteur d'Half-Life et ne pas passer directement au Source Engine ?

Rex : Nous avons pris en compte le fait que nous ne considérons pas l'aventure "SGTC" finie par la sortie trop hâtive de SGM 1.0, c'est pourquoi nous avons choisi de ne pas passer sur le moteur Source avant d'avoir terminé notre projet.

C'est un choix unanime, pris par l'équipe entière...

Vossey.com : Merci pour avoir répondu à l'interview, un petit mot pour la fin ?

Rex : Merci à Vossey pour son attention envers notre mod, et longue vie à lui !!

Pour finir également, si vous êtes un modéleur et que vous vous ennuyez, n'hésitez pas, franchissez la porte (cf. ModEmploi).

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.

Son but sera d'éliminer un des grands maîtres, parfaitement au hasard, et de maquiller le crime de façon à ce qu'ils s'entre-accusent et annulent par la même occasion leur alliance. Toutefois, la mission se passera-t-elle comme prévu ?

Des sombres couloirs des vaisseaux Goa'ulds aux sous-sols d'une obscure corporation, en passant par des temples anciens et abandonnés, SG1-Missions vous fera voyager à travers toute la galaxie grâce à un système unique de portes des étoiles spécialement conçu pour le Mod à partir de modèles haute définition.

Serez-vous capable de passer la porte sans encombres ?



LANCEZ-VOUS

Vous pouvez retrouver la version 1.1 de Stargate TC sur le site officiel et sur VosseyFTP.

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

Caouecs

CALIBER

Interview de Flappie, compositeur francophone dans une équipe internationale, sur les problèmes de recrutement d'un codeur.

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.

Le groupe House Vamin (vampires) se concentre sur la puissance technologique en investissant d'énormes fonds dans ce domaine afin de se doter d'une avance considérable sur ses opposants.

Le groupe Domus Absentis (vampires) s'est, quant à lui, spécialisé dans les armes de type biologique.

Le groupe The Order est le plus mystérieux, on le dit proche du Vatican, et dont la fonction est de combattre les ennemis de Dieu.



INTERVIEW

Vossey.com : Bonjour, Flappie, pourrais-tu te présenter ainsi que ton rôle dans le projet Caliber ?

Flappie : Salut caouecs. Musicien dans l'âme, je suis rentré dans la Team Caliber en tant que Compositeur. J'ai ensuite acquis le statut de Sound Engineer (musiques et sons, donc).

Vossey.com : Vous avez récemment perdu votre codeur principal. Nous avons eu peur que le mod soit abandonné.

Qu'avez-vous mis en place dans l'équipe pour palier au départ, le temps de trouver un remplaçant ?

Flappie : En effet, Imperio59 a choisi de quitter le mod à un moment critique : nous

étions alors à un mois de l'ouverture de la bêta privée.

Au bout d'un mois, nous n'avions toujours pas trouvé de remplaçant, j'ai donc décidé d'endosser le rôle de Lead Coder remplaçant, car je déteste ne pas finir ce que j'ai commencé.

Par contre, je préfère de loin m'occuper du son, donc si un codeur talentueux et motivé est dans la salle, qu'il nous fasse signe !

Vossey.com : Quels outils/services avez-vous utilisé pour votre recrutement ? Vous ont-ils permis de trouver un nouveau codeur ?

Flappie : Notre principal outil de recrutement, c'est le chef et ses relations ! Même si nous n'avons pas encore trouvé de Lead Coder, le codeur d'un autre mod nous propose son aide pour la programmation des huds (quand il trouvera le temps).

Nous avons également accueilli depuis peu dans nos rangs un animateur qui a oeuvré sur... Sid Meier's Pirates!

Vous pouvez d'ores et déjà admirer son travail sur l'animation du Capitaine des Absentis (NDLR : vidéo disponible sur VosseyFTP et VosseyPodcast).



Vossey.com : Comment expliques-tu la rareté des codeurs Source Engine dans un milieu informatique dense en développeurs ?

Flappie : Excellente question. Mon avis est le suivant : pour devenir moddeur, il faut être

- 1. Un fou de jeux vidéo
- 2. Un programmeur
- 3. Un mec qui a beaucoup de temps libre devant lui.

Or les jeux vidéo ont plus de succès chez les 18-24 ans, qui bien souvent sont... des étudiants, occupés donc.

Vossey.com : Quels conseils donnerais-tu pour optimiser le recrutement de codeurs ou tout autre poste ?

Flappie : La meilleure façon d'attirer du monde est d'en mettre plein les mirettes, à l'aide de vidéos qui montre le potentiel du mod par exemple.

Bien entendu, il reste un problème de taille : pour créer des effets visuels qui en jettent, il faut... un codeur.

Vossey.com : Pour revenir au mod, avec ce recrutement, pensez-vous proposer de nouvelles fonctionnalités dans votre projet ?

Flappie : Non, pas de nouvelles fonctionnalités pour le moment. Il faut dire que la barre a été placée très haut dès le départ avec notamment la mise en place du wall walking.

Par contre, une fois passée l'étape difficile de la première bêta publique, j'envisage de coder un environnement musical dynamique qui changerait en fonction de l'action du joueur. Ma position de codeur-compositeur devrait me faciliter la tâche.

Vossey.com : Merci d'avoir répondu à l'interview, un dernier mot pour conclure ?

Flappie : Merci à toi et à Vossey.com, c'était un plaisir. Pour finir, je souhaite bonne chance à tous les moddeurs : c'est un boulot dur, ingrat (tout du moins avant la release du mod) et on peut facilement perdre la foi.

Mais la patience est mère de vertu comme on dit !

MODEMPOI

Retrouvez les offres de recrutement de l'équipe de développement de Caliber, ainsi que celles d'autres dev-teams, en page 13.

Caouecs

Brèves de mods et jeux

Maintenant que Vossey.com s'ouvre aux jeux Steam, l'actualité devient de plus en plus riche. Vivement Noël !

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



Il ne se passe pas un mois sans que nous parlions du système de prix des armes dans Counter-Strike Source.

Valve avait proposé une version bêta de son mod, célèbre avant tout pour ses nombreux rebondissements, incluant le système controversé.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi l'affaire, Valve a mis en place un algorithme de calcul de prix des armes en fonction de leur utilisation : plus une arme est utilisée, plus elle augmentera la semaine suivante.

Tout est calculé par rapport à l'ensemble des serveurs de jeux activant cette option, car cela reste quand même une option.

Depuis le début du mois de novembre, cette nouvelle fonctionnalité est incluse dans Counter-Strike Source, mais les administrateurs de serveurs de jeux peuvent choisir de l'activer ou pas.

Il y a fort à parier que malheureusement peu de serveurs utiliseront ce système, décrié par les pgm et pas encore tout à fait au point.

L'algorithme connaît des défauts importants comme par exemple des pistolets mitrailleurs à 1 \$ ou le Night Hawk à plus de 4000\$, au lieu de 1000.

Pour les administrateurs, la commande à utiliser est **mp_dynamicprice 0** pour désactiver et **1** pour l'activer.

The Ship : week-end gratuit



Nous vous l'annoncions le mois dernier et c'est effectif pour le premier week-end du mois de novembre : 72 heures de découvertes gratuites sur le jeu The Ship.

The Ship (le bateau en anglais) est un mod qui reprend le principe d'un ancien mod, aSSaSSin, 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.

Si vous voulez en apprendre encore plus sur le jeu, nous vous conseillons de vous procurer la seconde édition du VosseyMag où vous retrouverez une interview de Chris Peck, directeur de Outerlight, société productrice de The Ship.



Version 1.1 pour Science & Industry



Science & Industry est un mod Half-Life 1 relativement ancien. Pourquoi vous ne le connaissez pas forcément ? Tout simplement parce qu'il n'a pas généré d'actualité depuis presque un an.

Petit rappel : Le mod met en scène deux groupes de recherches technologiques dont vous incarnez les hommes de main.

Vous avez pour mission de kidnapper les scientifiques travaillant pour le groupe concurrent afin qu'ils rejoignent vos rangs et développent armes et bonus pour améliorer vos hommes. Un mod très stratégique et prenant !

Une mise à jour est en cours de développement. Elle permettra de fixer les différents bugs connus ainsi que d'améliorer l'équilibre du jeu (via les recherches).

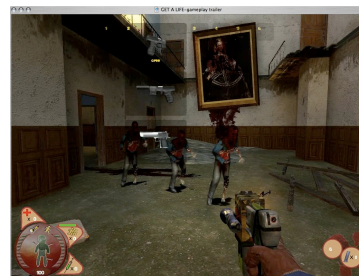
Cette mise à jour ne sera pas que corrective : elle ajoutera des nouvelles fonctions.

La première est la possibilité d'afficher une vue de la carte en cours de jeu : ainsi vous pourrez visualiser vos coéquipiers, les scientifiques.

La deuxième concerne la possibilité de faire un super saut une fois que vous avez effectué la recherche du module de Super saut. Une vidéo présentant le saut est disponible sur le site officiel.

La sortie est prévue pour le mois de novembre. Restez attentifs.

Trailer HD pour Get A Life



Get a Life est sans nul doute le jeu solo pour Source Engine, le plus attendu de cette fin d'année. Pour nous faire languir, l'équipe nous propose un trailer en haute définition visible sur VosseyPodcast.

Pendant près de 4 minutes 50, vous découvrirez quelques éléments qui vont faire le succès de son mod.

Tout d'abord le hud original et complet, le système de changement d'armes qui tournent - pas toujours du plus bel effet - mais surtout le mode Bullet Time.

Le Bullet Time s'est rendu célèbre avec le film Matrix, rappelez-vous de la scène où le méchant tire sur l'Elu et l'action va au ralenti, c'est le Bullet Time.

En visionnant la vidéo, vous aurez l'impression d'avoir trop de couloirs, l'équipe ne veut pas trop en dévoiler, et pour l'instant, seules deux cartes sont finalisées.

Retrouvez la vidéo sur VosseyFTP et sur VosseyPodcast.





eSPORTSFRANCE.COM

Les Jeux Olympiques de l'e-Sport: World Cyber Games à Imola

Le mois dernier, nous vous introduisons les World Cyber Games qui se sont déroulés du 18 au 22 Octobre 2006. Ce mois-ci, prenons le temps de revenir sur les résultats des tournois officiels et des représentants français.

Dans les World Cyber Games, une seule équipe par épreuve représente son pays pour garder l'esprit des Jeux Olympiques.

Article réalisé en collaboration avec Esports France, le quotidien de l'esport (<http://www.esportsfrance.com>)

Cérémonie d'ouverture

La cérémonie d'ouverture fut, comme chaque année, digne des plus grands événements sportifs avec Ferrari -la voiture de base à Monza- et stars de la télévision italienne comme Daniele Bossari.

Le public a eu droit au traditionnel défilé des portes drapeaux de tous les pays participants à la compétition. Ces derniers sont arrivés un à un depuis la piste du circuit et sont ensuite montés sur la scène pour accrocher leur drapeau sous les applaudissements du public.

La cérémonie s'est poursuivie avec la suite du « protocole » dont le discours du responsable coréen des World Cyber Games puis de celui du maire de la ville de Monza. Ces derniers ont ramené avec eux sur scène le trophée destiné à la meilleure nation au terme des WCG 2006.

Le directeur des tournois accompagné du vainqueur des qualifications italiennes à Fifa 2006 sont montés sur scène pour lire la « charte » des joueurs les invitant à respecter le règlement et à faire preuve de fairplay.

Cette cérémonie, bien qu'elle fut encore protocolaire parfois, a plus penché vers le show avec un présentateur italien qui a pu réveiller le public malgré le froid très saisissant en cette soirée d'octobre.

Le public était peu nombreux avec environ 1200 personnes dont une bonne partie était les joueurs, la presse et les officiels. C'est dommage vu l'investissement que représente la cérémonie d'ouverture.

Cérémonie de fermeture

A l'instar des années précédentes c'est lors de la cérémonie de clôture qu'a été faite la remise des médailles pour tous les tournois.

Ainsi tour à tour les joueurs sont montés sur la grande scène extérieure pour recevoir des mains de représentants de diverses organisations leur chèque, un bouquet de fleur et leur précieuse médaille. Le tout rythmé par une musique du film Star Wars et les applaudissements d'un public encore moins nombreux que pour la cérémonie d'ouverture.

Puis ce fut au tour du sacre de la délégation coréenne. En effet le trophée de la meilleure nation a été remis pour la deuxième fois consécutive au pays du matin calme. Ce dernier remporte un total de 5 médailles dont 2 en or, 2 en argent et une en bronze.

Elle est suivie de près par la Russie. La France quant à elle voit sa moisson 2006 se contenter de la médaille d'argent de ToD à Warcraft 3 et de bronze de Argrine à Dead or Alive 4. Une moisson teintée d'une petite déception car les français avaient les moyens d'accrocher une médaille supplémentaire voire deux.

Au terme du défilé des vainqueurs, le maire de Monza et le représentant des World Cyber Games ont fait à nouveau un discours. Le drapeau des World Cyber Games fut ensuite descendu de son mat et donné au représentant de la mairie de Seattle, lieu des World Cyber Games 2007.

La cérémonie de clôture s'est ensuite achevée sur une vidéo de présentation de la ville de Seattle et une de l'ensemble des 5 jours de compétitions.

Résultat des 8 tournois officiels





Il n'y a pas que Counter-Strike qui s'est joué lors de l'édition 2006 des World Cyber Games.

Beaucoup de jeux STR - stratégie en temps réel - avec Warcraft 3, StarCraft BroodWar et Warhammer 40k : Dawn of War.





Mais cet événement regroupe aussi un jeu de football avec Fifa 2006 - la version 2007 vient de sortir -, un jeu de baston avec Dead or Alive 4, et un jeu de courses de voiture avec Need For Speed : Most Wanted.

Des jeux sur PC et consoles, un beau programme varié et en opposition par rapport au plateau offert par l'ESWC.





Counter-Strike :

- 1)  Pentagram - \$60,000
- 2)  Ninjas in Pyjamas - \$30,000
- 3)  Hoorai - \$15,000
- 4)  Team NoA





Warcraft 3 :

- 1)  Xiaofeng "Sky" Li - \$25,000
- 2)  Yoan "ToD" Merlo - \$10,000
- 3)  Mykhlaylo "HoT" Novopashyn - \$8,000
- 4)  Mikhail "xyligan" Rybakov





StarCraft: BroodWar :

- 1)  Yeon Sung "IloveOov" Choi - \$25,000
- 2)  Sungjun "JulyZerg" Park - \$10,000
- 3)  Sung Jun "midas" Park - \$8,000
- 4)  Xiau "PNZLEGEND" Luo





FIFA 2006 :

- 1)  Daniel "hero" Schellhase - \$15,000
- 2)  Patrascu "ovvy" Ovidiu - \$8,000
- 3)  Victor "alexx" Gusev - \$4,000
- 4)  Thomas "Janthana" Temperli



Need For Speed: Most Wanted :

- 1)  Alan "Alan" Enileev - \$15,000
- 2)  Nikolay "MrRAISER" Frontov - \$8,000
- 3)  Steffan "Steffan" Amende - \$4,000
- 4)  Rodrigo "Speed" Nunes


Warhammer 40K: Dawn of War :

- 1)  Kyung Hyun "SeleCT" Ryoo - \$25,000
- 2)  Gregorio "deathgun" Costa - \$10,000
- 3)  Carsten "Phoenix" Hager - \$8,000
- 4)  Roberto Carlos Perez "r0rUm" Gonzalez





Dead or Alive 4 :



- 1)  Ryan "OffbeatNinja" Ward - \$15,000
- 2)  Israel "DIVINO XMAS" Navidad - \$8,000





- 3)  Stephane "arngrine" Maine - \$4,000

- 4)  Marco "ShiSha" Wagner
















Project Gotham Racing :

- 1)  Wesley "Ch0mpr" Cwiklo - \$15,000
- 2)  Christopher "Mclaren_F1" Hogfeldt - \$8,000
- 3)  Erno "FinPro" Kuronen - \$4,000
- 4)  Philippe "Yggdrasil" Vaillant

Une victoire surprise mais méritée pour  Pentagram sur Counter-Strike, malheureusement les  emuLate n'ont pu défendre les couleurs tricolores - voir l'interview qui suit.

Pour les STR, nous avons eu droit à une domination asiatique sans partage surtout sur StarCraft : BroodWar avec 3  coréens et 1  chinois.  ToD a chuté en finale face à  Sky.

Classement par nation :

- 1)  Corée du Sud (2/1/1)
- 2)  Russie (1/1/1)
- 3)  Allemagne (1/0/1)
- 4-7)  Pologne (1/0/0)
- 4-7)  Chine (1/0/0)
- 4-7)  Canada (1/0/0)
- 4-7)  USA (1/0/0)
- 8)  Suède (0/2/0)
- 9)  France (0/1/1)
- 10-12)  Brésil (0/1/0)
- 10-12)  Mexique (0/1/0)
- 10-12)  Roumaine (0/1/0)
- 13)  Finlande (0/0/2)
- 14-15)  Ukraine (0/0/1)
- 14-15)  Pays-Bas (0/0/1)



Comme énoncé précédemment, la Corée a su remporter encore une fois le championnat par équipe, devant la Russie et l'Allemagne.



Sur les 15 premières places, nous retrouvons 9 nations européennes (3/5/7), 2 nations asiatiques (3/1/1), 2 nations nord-américaines (2/0/0) et 2 nations sud-américaines (0/2/0). Aucun représentant du continent africain ou d'Océanie.

Les votes sont déjà en cours pour les jeux de l'édition 2007 sur le site officiel des World Cyber Games.

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

Interview des emuLate nos français pour Counter-Strike

Après leur longue journée de matchs, deux joueurs des emuLate, à savoir R!Go et ioRek, ont accepté de revenir sur chacun de leurs matchs au micro de esportsfrance.com.

Les représentants français sont tombés dans un groupe assez relevé avec les  mibr, vainqueurs de l'édition 2006 de l'ESWC, et les  Pentagram qui allaient remporter cette compétition.

emuLate vs XcN sur train ?

"On joue sur train, on remporte la première manche 11-04 facilement, on a réussi tout ce qu'on voulait faire, on a bien développé notre jeu. On a pas eu de souci pour ce match, on pensait que ça serait plus dur."

emuLate vs Horse of Apocalypse sur dust2 ?

"Les HoA se doutaient qu'ils allaient être éliminés car ils avaient déjà perdu leurs deux premiers matchs. On fait un mauvais départ en terro sur dust2 : on pensait qu'ils ne seraient pas dans la match après leurs défaites.

On pensait que ça serait plus facile, mais globalement sans compter les gun round nous sommes plutôt satisfaits."

emuLate vs eXtreme Gamers sur inferno ?

"On commence le match tout en sachant que mibr en avait déjà perdu deux. On est donc prêts à jouer à fond. On gagne le gun round, on va jusqu'à 5-0, ensuite on a changé un peu de style de jeu et ils en ont profité pour remonter au final à 7 rounds dans la manche.

En terro on met le gun round, et ensuite c'est difficile : on gagne sur des individualités ou alors on perd en se faisant tuer en masse. Leur style de jeu était très bizarre, il y a eu un round où ils étaient 5 sur la b1 ...

On avait pas de strat qui puisse nous apporter la solution, mais finalement on arrive à décrocher l'overtime : on gagne 2-1 en CT, on met le premier round en terro et là le pc de MaT crash. Les admins ont pris une décision fairplay en conservant le score de 1-0 et en faisant un restart avec un startmoney équitable.

Ensuite on va perdre le round fatal : en 4v2 bombe plantée ils réussissent à gagner sur "une chatte incroyable".

emuLate vs mibr sur nuke ?

"Le match s'est enchaîné aussitôt après le précédent, on n'a pas eu le temps de se poser entre deux. On entame le match tout en sachant comment ils jouent, mais on joue mal. On a tenté des antistrat au lieu de jouer notre jeu et ça n'a pas fonctionné."

emuLate vs Ironmen sur dust2 ?

"On ne connaissait pas leurs résultats mais il s'est avéré que c'était "des pépitos". C'était un peu comme contre nos premiers adversaires : on a pu jouer facilement et nous imposer sans difficultés."

emuLate vs Pentagram sur train ?

"Même chose que pour les deux matchs d'avant : on a enchaîné directement à cause du retard, sans avoir le temps de faire une pause pour un debriefing.

On commence mal le match en se faisant défoncer au gun round CT. Au 4e round, je (R!Go - NDLR) suis mal placé et ils passent b2. A 6-0 pour eux, on commence vraiment à entrer dans le match. On arrive faire le premier frag et même sans ça on arrive à gérer les 2v2 et tout le reste, et on remonte à 9-6.

Ensuite on a attendu 15 minutes le temps de faire les restarts parce que l'admin croyait que la deuxième manche se jouait déjà. Du coup on a un peu perdu notre avantage psychologique sur les polonais.

Finalement la deuxième manche débute et on passe terro. On sait comment ils jouent en CT : on passe le gun round et ensuite chacun met un round. Sur la fin du match on met l'avant dernier round alors qu'ils ont acheté, du coup ils sont au deagle et au famas pour le dernier et on décroche l'overtime.

Là on a joué comme si ça se jouait sur 15 rounds, c'est-à-dire qu'on a pas tenté de spéciale ou de rush alors qu'on aurait dû. Ils mènent 3-0 et c'est dur mentalement, on est obligé de tout mettre pour décrocher un deuxième overtime. Ils rush b1, font 4 frags directement, c'est fini."

En bref ?

"On a su gérer les équipes mais pas les overtime, et les overtime ça ne pardonne pas. On n'a pas joué à notre meilleur niveau, mais nos résultats sont plutôt encourageants."

Esports France : le quotidien de l'esport

Esportsfrance.com est le premier quotidien en ligne sur l'actualité du "sport électronique" : les compétitions de jeux vidéo sur console et PC. Pionnier dans ce domaine, la rédaction d'esportsfrance.com s'est imposée comme la référence pour les amateurs de jeux en réseau.

La rédaction couvre l'actualité française et internationale (Europe, Corée, USA) des compétitions on-line et en LAN (local area network). Ces tournois se jouent sur des jeux en réseau pratiqués comme des disciplines sportives : Counter-Strike, Warcraft 3, Pro Evolution Soccer, Quake 4 etc.

Cette information passe par la couverture en temps réel des principaux événements et compétitions (ESWC, CPL, WCG...), et par la réalisation de nombreuses interviews, photos, analyses et tribunes libres des acteurs du monde du sport électronique.

La rubrique eSport de ce mois-ci a été réalisée en collaboration de eSports France, présent à Monza pour relater le World Cyber Games. Nous les retrouverons peut-être le mois prochain.

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





Enemy Territory : Quake Wars

Parce qu'il n'y a pas que Half-Life et les jeux Steam dans la vie, laissons la parole à Azza pour une présentation d'un futur grand jeu que nous attendons énormément à la rédaction.

Faites travailler les développeurs des séries Quake et Doom (id Software) avec ceux du mod Enemy Territory (Splash Damage), ça donne un Strategic Shooter : Enemy Territory : Quake Wars.

Opposant les Stroggs - des mutants déjà croisés dans Quake IV s'en prenant à la Terre - à la GDF - la Global Defence Force, les humains -, le jeu fait, à première vue, penser à Battlefield 2142.



Annoncé avant ce dernier - et pas disponible pour autant, Quake Wars présente des caractéristiques similaires à celles d'un Battlefield : un système de classes, possibilité d'utiliser des véhicules terrestres, aériens, maritimes...

Quake Wars met à la disposition du joueur 10 classes - 5 par camps (le Soldier, le Field Ops, l'Engineer, le Medic et le Covert Ops pour la GDF, l'Aggressor, l'Oppressor, l'Infiltrator, le Constructor et le Technician (!) pour les Stroggs). Contrairement à Battlefield, les classes ne seront pas les mêmes quel que soit le camp : elles présenteront des différences majeures.

Par exemple, la classe médicale des Stroggs peut créer un point de respawn à partir d'un cadavre humain, action impossible à réaliser de la part du Medic de la GDF. Les classes comme les véhicules possèdent des équivalents, mais pas des copies conformes.

Autre élément important qui différencie Quake Wars de Battlefield 2142 : les combats du jeu de Splash Damage sont basés sur les actions de l'infanterie et non sur celles des véhicules.

Le gameplay est le même que celui d'Enemy Territory : une équipe attaquera une série d'objectifs défendus par l'équipe adverse. Le jeu exigera des joueurs une bonne cohésion pour assurer la victoire.

Quake Wars fonctionnera sous le moteur amélioré de Doom III couplé à la MegaTexture Technology afin de gérer au mieux les décors en extérieur. Contrairement à son aîné, Quake Wars ne sera pas un mod d'un jeu d'id Software mais un stand-alone ... qui voit déjà ses propres mods en développement !

Ce jeu très prometteur a déjà fait ses preuves à de l'E3 2006, où il remporta le prix du meilleur jeu multijoueur : autant vous dire qu'on en attend beaucoup de lui.

Azza



Avenir de STEAM

Grâce à Steam, tous les services de Valve sont centralisés : l'identification du joueur, le système anti-cheat, le browser de serveurs... Tout est incorporé dans Steam.

Grâce à un tel système, tous les transferts sont sécurisés, tous les téléchargements gérés, toutes les connexions enregistrées. Il s'agit là d'un système de sécurité novateur, gardant un contrôle important sur les fichiers échangés entre les serveurs et les clients.

Steam nécessite une connexion internet. Toutes les mises à jour se font automatiquement; dès qu'une nouvelle version d'un jeu sort, dès qu'une mise à jour est à faire sur le logiciel anti-cheat, tout cela se fait automatiquement lorsque Steam est connecté aux serveurs.

Grand succès pour Steam

Autrefois réservé aux seuls jeux Valve, de nos jours de plus en plus d'éditeurs utilisent les services de Steam comme Ubisoft, Popcast, 2K Games ou Activision.

Même si la plupart des jeux proposés sont d'anciennes versions que les éditeurs tentent de rentabiliser en profitant de la plate-forme à la vogue, nous avons quand même droit à des nouveautés comme Dark Messiah d'Ubi Soft (voir page 2) ou The Ship (voir page 8).

Nous devons donc nous habituer à voir sortir les jeux en deux versions - une version boîte et une version Steam.

Une concurrence importante

L'argent des joueurs attire de nombreux acteurs du jeu vidéo avec EA en tête et son EA Link, le nouveau nom de EA Downloader, avec une interface mélangeant à la fois iTunes et Xbox Live. Le numéro 1 se devait d'avoir un système digne de sa réputation.

Nous attendons par contre le système Ping0 de Flagship Studios pour le multi d'Hellgate: London. Mais le jeu n'est pas encore prêt de sortir, donc Ping0 non plus. Mais les intentions de Flagship Studios sont de prendre des parts de marché à Steam sur la vente de jeux d'éditeurs tiers.

Fermeture de Triton

Il n'y a malheureusement pas que des jolies histoires à raconter. Digital Streams Interactive avait proposé Triton, similaire à Steam. Prey fut le premier jeu à profiter du système.

Malheureusement, Triton fermait après à peine 4 mois d'activité. Certes, comme disaient nos confrères de NoFrag, le jeu fut un bide commercial et peu de personnes utilisaient le système, mais voilà il fallut envoyer des versions boîtes du jeu à tous les joueurs.

La question se pose ... qu'est-ce qui se passerait si Steam fermait ?

L'avenir de Steam ?

Ce n'est pas en quelques lignes que nous pourrions prévoir l'avenir du système, et nous n'envisageons même pas la fin de Steam, les joueurs pourraient perdre énormément.

Mais il ne faudrait pas oublier que Valve est distribué par EA, de là à dire que Steam pourrait être englobé par EA Link, il y a un pas que je n'oserais pas franchir ... pour l'instant. L'avenir est par contre très florissant pour le système de Valve, s'il respecte avant tout les joueurs.

Caouecs

ModEmploi de Novembre

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.

Caliber

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

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

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

Bullet Time

Retrouvez l'ambiance du monde de Matrix dans un mode multijoueur.

- deux mappeurs; les deux premières cartes ont été réalisées pour donner l'ambiance

- un modeleur pour des armes diverses de la massue au pistolet laser, ainsi que des personnages

- un animateur pour les armes et personnages

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

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>]

Get A Life

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

- un modeleur 3D utilisant de préférence 3DSMAX

- un traducteur Allemand / Français

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

Mario Kart Source

La version non officielle pour Source Engine du célèbre jeu de Nintendo recherche :

- des codeurs

- des modeleurs / animateurs

- des graphistes

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

Operation Black Mesa

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

- des programmeurs pour l'implantation du HUD, la création des dll serveur et/ou client, la modification du code source pour retrouver le gameplay du passé et 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 mappeurs : 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 mappeur

- un modeleur spécialisé organique

- un modeleur spécialisé objets

- un animateur de modèles

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

Translators

L'équipe de traduction anglais/français des mods recherche :

3 ou 4 traducteurs anglais/français

un responsable communication, chargé de faire le lien entre les dev-teams et les traducteurs

[url : <http://translators.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

- un mappeur

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

Intéressé(e)s par une annonce ?

Vous pouvez répondre à une annonce envoyant un mail à 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 avec le nom du mod et vos demandes.

Dans le prochain numéro

Le mois prochain vous retrouverez l'actualité des mods et jeux disponibles sur Steam, encore des nouveautés sur Vossey.com. Des nouveautés dans tous les sens, décembre s'annonce chaud malgré la baisse des températures.

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>

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.

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

La rubrique esport de ce numéro a été réalisée en collaboration avec Esports France : <http://www.esportsfrance.com>

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>

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

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>



Hébergés et Partenaires

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

Si vous voulez être partenaire ou hébergé, contactez nous sur contact@vossey.com