

# Vossey MAG

LE FANZINE OFFICIEL DU PORTAIL FRANCOPHONE DE LA PLATEFORME STEAM

EDITION N°4

DECEMBRE 2006

## Mario Kart Source

Mario a resorti son kart et arrive sur Source, en attendant une version Wii.

Présentation et interview des deux francophones de l'équipe.

Page 2

## Science & Industry 1.1

A peine le mod sorti et déjà une interview sur le VosseyMag.



Page 5

## The Funky Ship

Chris Peck en parlait dans son interview dans VosseyMag 2, nous sommes allés à la rencontre du papa du mod pour The Ship : The Murder Party.

Page 7

## Esport suédois

Notre envoyé spécial en Suède, BenHur, nous revient avec un compte-rendu complet des activités électroniques de nos amis les vikings.

Encore mieux qu'As-térix.

Page 8

## Sortie de la Wii



Disponible depuis le 8 décembre, elle a déjà été adoptée par la rédac et beaucoup de membres du forum.

Page 9

## HL2 Episode 2 reporté



Actualité des jeux disponibles sur Steam avec le report de l'épisode 2 d'Half-Life 2. Nous voulons Team Fortress 2.

Page 11

## Transition tranquille

Dans le précédent numéro de VosseyMag, nous vous annonçons le passage à Steam de Vossey.com.

Ce passage est visible non seulement dans le slogan mais aussi dans le contenu évidemment : ainsi, vous pouvez naviguer et découvrir les différents jeux proposés par Steam. De nombreuses fiches sont proposées pour connaître ces jeux. Nous avons également rajouté deux catégories au forum : une sur Dark Messiah Of Might And Magic et une autre sur Red Orchestra. Ces catégories dédiées vous permettent d'échanger sur ces jeux.

De nouveaux jeux ont fait leur apparition sur la plateforme Steam ce mois-ci : on citera notamment le jeu de course Race. Nul doute que prochainement vous retrouverez plus d'informations à propos de Race étant donné que la rédaction va profiter de ce jeu pour les fêtes de fin d'année. De nouvelles annonces ont eu lieu. Je pense notamment à Garry Mod (mod Half-Life 2 qui vous permet de bénéficier au maximum des capacités du moteur Source) et Left 4 Dead de Turtle Rock (créateur de Condition Zero).

Vossey.com n'a pas été mis de côté ce mois-ci avec la sortie d'un dossier sur le jeu Darwinia ou encore un concours avec Qpad à l'occasion de la CPL. Des soirées ont été également organisées (Counter-Strike, SourceForts et d'autres!) : n'hésitez pas à participer à ces bons moments sur nos serveurs.

Dans le dernier édito, Caouecs évoquait des surprises pour ce VosseyMag, heureusement j'ai pu écrire celui de ce mois-ci ce qui empêche la divulgation de trop d'informations mais nul doute qu'il a su utiliser ce VosseyMag pour vous les communiquer de façon... plus visuelle! Serez-vous trouver ces indices ?

Dans ce numéro de décembre de VosseyMag, vous pourrez retrouver de nombreuses interviews : Science & Industry, Mario Kart ou encore Funky Ship ! Ces interviews sont pour vous le moyen de découvrir un mod à travers le regard des créateurs. Vous pouvez ainsi mieux comprendre les buts du mod et les différentes attentes des créateurs des mods.



Enfin, profitant de mon séjour en Suède, j'ai pu me rendre à plusieurs événements de sport électronique dont la plus grande LAN au monde : plus de 7000 ordinateurs pour plusieurs jours consacrés au jeu le tout dans une ambiance very swedish ! Le côté plus professionnel n'a pas été oublié avec la CPL Nordic et les Extreme Masters de l'ESL.

Nous finirons comme toujours avec les annonces d'emplois pour les mods : graphiste, artiste 2D, programmeur, artiste musical ou encore traducteur sont des exemples de postes proposés.

Bien sur, je ne pouvais terminer cet édito sans vous souhaiter des joyeuses fêtes de fin d'année, d'excellentes vacances (pour ceux qui en ont bien sûr!). Toute l'équipe de Vossey.com ne vous a pas oublié et cette année vous risquez d'être gâté !

BenHur



Chouchou de la rédac et reprise du plus célèbre des plombiers sur kart, Mario Kart Source, pour les intimes, nous fait l'honneur de répondre à nos questions par l'intermédiaire des deux francophones de l'équipe : KillerMapper et Sh4rk, bien connus sur le site.

## Presentation

Mario Kart Source est tout simplement une conversion non officielle sous Source Engine, le moteur de Half-Life 2, du jeu Mario Kart 64 sorti à l'époque sur Nintendo 64.

L'équipe de développement nous promet de retranscrire le gameplay original dans le mode Course et le mode Bataille. Vous retrouverez tout l'univers de Mario, Luigi, Toads et tous leurs amis et ennemis bien sûr, Wario et Waluigi seront de la partie.

## Interview

**Vossey.com** : Pourriez-vous vous présenter ainsi que votre mod ?

**KillerMapper** : Moi, c'est KillerMapper, 18 ans, je suis un des mappeurs du Mod Mario Kart Source. Ca va faire bientôt 4 ans que je mappe pour Half-Life et ses mods. Mes études n'ont pas grand chose avoir avec le mapping, car je prépare cette année le bac STG. J'ai appris le mapping sur le Net, en particulier avec le Site du Zéro.

**Sh4rk** : Du haut de mes 22 ans, je suis le modeleur du mod Mario Kart Source. Je fais de la 3D depuis plusieurs années au niveau personnel et depuis peu professionnel. Je ne pourrais pas citer mon parcours scolaire car il n'a rien en commun avec ma fonction actuelle d'infographiste 3D (grossoirement j'ai fais des études de programmation).



J'ai donc appris la 3D par moi-même en farfouillant à droite à gauche sur le net. A part ça, je modère aussi sur le Site du Zéro dans la partie graphisme où j'essaye de donner le goût de la 3D aux membres.

**KillerMapper** : Mario Kart Source, mod Half-life<sup>2</sup>, a pour but de porter Mario Kart sur le Source Engine. Tout en reprenant le gameplay de la version Nintendo 64, et en rajoutant des nouveautés, des fans comme moi développent chaque jour sur leur temps libre ce jeu pour enfin avoir la possibilité de retrouver le fun de ce jeu sur PC.

Le mod comportera tout d'abord le mode "bataille de ballons" mais dans l'avenir, un mode Courses et pourquoi pas un mode 1 joueur "Time trials" viendront s'ajouter au mode bataille. Enfin, la possibilité de créer ses propres terrains pour le mod sera un gros avantage, car il n'était pas possible de créer ses circuits sur les versions apparues sur console.

**Vossey.com** : Quel est votre travail au sein de l'équipe ?

**Sh4rk** : Pour le mod, je modélise principalement les différents personnages et les différentes armes du jeu en tentant de garder au maximum l'esprit Mario Kart avec ses couleurs vives et ses formes épurées. Parfois c'est assez dur de s'approcher du modèle original car nous n'avons malheureusement pas le droit à des tonnes de polygones.

A la différence d'un autre mod, où un joueur est représenté par un seul personnage, nos modèles de joueurs sont assis dans des karts ce qui réduit donc considérablement le nombre de polygones disponibles pour le personnage.

Dans l'équipe, je m'occupe aussi de certains aspects 2D : je texture mes modèles, je crée quelques sprites (mais rien de très important comparé au travail de notre graphiste 2D : Mojo) ...

**KillerMapper** : En tant que mappeur, je m'occupe de créer les niveaux où les joueurs s'amuseront à se taper à coup de carapaces! Pour l'instant, je ne fait que des remakes de cartes existantes, principalement celles de la version Nintendo 64, avec "Block fort", "Double Deck" et "SkyScraper", et de la version Game Cube avec le terrain "Square Tuyau".

Les cartes de la version N64 seront améliorées graphiquement, avec des arrondis aux coins par



exemple, mais de toute manière, les fans pourront aisément les reconnaître. A venir, je pourrais créer mes propres terrains, un de mes rêves d'enfance.

Je crée aussi quelques textures, mais généralement, ce sont des textures basse définition, et notre graphiste les améliore, et rajoute les détails (bump mapping, etc.)

**Vossey.com** : Comment avez-vous connu le mod et qu'est-ce qui vous a motivé de rejoindre une dev-team internationale ?

**Sh4rk** : J'ai connu ce mod grâce à la première news de Vossey qui montrait la première image du kart (à se tordre de rire), mais je n'ai pas rejoint tout de suite ce mod car je pensais au départ qu'il était voué à l'échec, comme beaucoup de monde.

Au fur et à mesure des news, j'ai décidé de rejoindre le mod en voyant les modèles réalisés qui n'étaient pas à la hauteur de Mario Kart. Etant un grand fan de ce jeu et voyant que le mod voulait s'en sortir, je ne pouvais donc que rejoindre la dev-team et leur proposer mes services.

Pour être accepté, j'ai envoyé directement un remake du champignon et de la banane au leader du mod (SiLeNt-JoKeR) qui m'a tout de suite accueilli ainsi que toute la dev-team.

En ce qui concerne la pluri-nationalité de la team, cela n'a pas été un critère de choix. Si des français avaient décidé de faire Mario Kart:Source et bien j'aurais quand même signé. En revanche, de discuter avec des personnes vivant aux quatre coins de la planète est vraiment enrichissant, chacun apporte sa culture et ses idées ce qui ne peut être que positif pour le mod qui je le rappelle est destiné à l'ensemble de la planète.

**KillerMapper** : J'ai découvert l'existence de ce mod un certain 21 septembre 2005, avec une news sur Vossey qui montrait l'image du châssis du kart, mais je n'ai pas tout de suite à penser à rejoindre le mod.

Ce n'est que plus tard que j'ai décidé d'aider le mod. Je ne me souviens pas de ma date d'entrée dans l'équipe, j'avais montré une de mes créations pour CS 1.6 (une "fun map" sur la carte Block Fort) ainsi que les textures. Le leader m'a accepté sans problème, je me souviens même qu'il avait oublié de modifier mon statut sur le forum, du coup je ne voyais pas la section développeur du forum, et pendant quelques jours, je pensais que je n'étais pas accepté !

Pour ce qui concerne la multi nationalité, les autres membres auraient été des français, des japonais ou n'importe quelle autre nationalité, j'aurais quand même rejoint le groupe tant qu'ils parlent en anglais ou en français. Et travailler avec d'autres personnes du monde entier est une aventure captivante !

En revanche, avec les fuseaux horaires différents, il peut être difficile d'organiser un rendez-vous avec un horaire qui plaît à tout le monde.



**Vossey.com** : Quelle est pour vous la meilleure version de Mario Kart ?

**Sh4rk** : La meilleure version de Mario Kart est pour moi celle de la Nintendo 64, bien que j'ai commencé à tâter de la carapace sur Super Nintendo.

Pourquoi ? Pour moi le gameplay de MK64 est le meilleur de tous, la maîtrise du kart est parfaite et le fun est là.

Quoi de meilleur que de passer une

après-midi en compagnie de 3 potes sur une blockfort.

**KillerMapper** : Sans hésiter, je dirais Mario Kart 64, tout simplement parce que c'est sur cette version que j'ai réellement commencé à jouer à Mario Kart, un certain Noël 1998, jour où j'ai reçu ma N64 et le jeu.

Après, ça dépend du type de parties que je veux jouer: pour du fun en mode course, je privilégierais Mario Kart Double Dash (ndlr : sorti sur GameCube), pour les batailles, Mario Kart 64 et pour les contre-la-montre Mario Kart Super Circuit (ndlr : sorti sur GameBoy Advance).



**Vossey.com** : Attendez-vous la Wii ? Si oui, qu'espérez-vous d'un hypothétique Mario Kart Wii ?

**Sh4rk** : La Wii je ne l'attends pas plus que ça car je n'ai plus l'occasion de jouer à la console entre amis. Mais je pense que si je devais acheter une console j'achèterais celle là rien que pour tester un hypothétique MK Wii (note : je n'ai acheté la GameCube que pour MK Double Dash)

**KillerMapper** : J'attends la Wii car il y a peut-être une chance que mon frère la reçoive ce Noël. Si il ne la reçoit pas ce jour-là, les chances seront quasi-nulles de voir cette machine dans mon salon.

Bien évidemment, le jeu que j'attends surtout sur la Wii est le futur Mario Kart, ce que j'attends surtout de cette version, c'est un mode on-line plus évolué que celui de la DS, où on peut même pas choisir toutes les courses... Plus de personnages et d'objets (notamment ceux de MK Double Dash) serait bien aussi, ainsi qu'un snaking qui prendrait une place beaucoup moins importante que sur la DS.

**Vossey.com** : Admettons que Nintendo n'aime pas votre mod et vous oblige à tout arrêter, avez-vous un plan de rechange ?

**Sh4rk** : C'est effectivement un sujet qui me trotte dans la tête et pour le moment on n'y pense pas trop. Mais bon si jamais Nintendo nous interdit de continuer nous pouvons toujours renommer le jeu et les personnages, et effectuer des modifications sur les modèles pour ne pas être sous le coup du copyright.

Mais rien n'a été prévu pour le moment, car nous ne voulons pas nuire à Nintendo mais juste satisfaire les fans de Mario Kart qui sont sur PC. Nous vouons une réelle admiration pour Nintendo qui nous a tous fait passer des heures de fun devant nos consoles, espérons donc que ces derniers nous laisseront sortir notre MOD qui je le rappelle sera gratuit.

**KillerMapper** : J'espère que ça n'arrivera pas, mais si ce jour devrait arriver, on changera





sûrement les noms des personnages et réaliser des modifications sur les modèles pour faire moins "Mario".

Mais tant qu'on n'utilise pas de fichiers originaux et qu'on ne vent pas notre travail, on espère ne pas trop pousser Nintendo à vouloir stopper le mod.

Aussi, Nintendo est plutôt "console" que "PC", donc ce mod ne devrait pas trop gêner Nintendo, et même faire de la pub pour eux.

**Vossey.com** : Avez-vous une date à nous communiquer pour une version jouable ?

**Sh4rk** : Pour le moment nous ne pouvons pas communiquer de date de version jouable précise car nous allons bientôt tester une bêta interne avec le strict minimum fonctionnel : quelques personnages, la carapace verte, la banane...

Nous ne savons pas ce que cette bêta va faire ressortir en bugs et autres joyeusetés de ce genre qu'il nous faudra corriger avant de sortir une bêta jouable publique.

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

**KillerMapper** : Merci beaucoup à Vossey pour son soutien, et à toi Caouecs pour ton attention particulière à notre mod. On se retrouvera peut-être sur Block Fort, dans un serveur MKS qui sait? :)

**Sh4rk** : Merci à Vossey de nous avoir consacré un peu de temps et merci à caouecs de cajoler le MOD comme son enfant et :

[Boot Screen].....Welcome to Mario Kart.



## Aretenir

Le mod est fait par des fans, et ce ne sont pas KillerMapper et Sh4rk qui nous ferons mentir. Toute l'ambiance de Mario Kart devrait donc se retrouver avec les circuits originaux mais aussi des nouveautés.

C'est justement là que Mario Kart Source risque d'être intéressant si le mod donne la possibilité de créer des circuits et si l'équipe de développement promouvoit les oeuvres de sa communauté.

Par contre, ce n'est pas encore de maintenant que nous pourrons l'essayer, mais la qualité est primordiale; nous pouvons leur faire confiance.

## Confidences

Sans vouloir tout dévoiler, nous pouvons vous certifier que le mod avance et propose déjà un gameplay se rapprochant de l'original. Nous avons eu accès à quelques vidéos confidentielles.

Mais chut, nous n'avons rien dit et vous devriez prochainement y avoir aussi accès.

## Videos

Pour les impatients, l'équipe de développement a déjà produit quelques vidéos qui devrait quand même vous mettre l'eau à la bouche.

Elles sont disponibles sur le podcast de Vossey.com (menu horizontal du site : Vossey.com > Podcast).

## ModEmploi

Si vous aussi, vous voulez rejoindre l'équipe de développement, sachez qu'elle recrute.

- Programmeurs: C++, Microsoft Visual Studio 2003. Bonne connaissance du Source engine requise.
- Modeleurs/Animateurs: Maya/3DSMax. Connaissance de l'importation de models animés (ou non) dans le jeu requise.
- Graphistes: Utilisation de photoshop (CS or CS2 ), connaissance du bump mapping et des specular maps (en gros les détails des textures...), et connaître les bases dans l'utilisation des textures (propriétés, types...).
- Artistes musicaux sachant créer/modifier des sons/musiques et les convertir pour HL2, et bien connaître l'ambiance "Mario Kart" bien évidemment.

L'anglais est obligatoire, un plus pour le graphiste s'il parle aussi allemand (le graphiste est allemand).

Pour répondre à une annonce, il vous suffit de nous contacter sur [modemploi@vossey.com](mailto:modemploi@vossey.com) ou allez sur le site officiel : <http://www.mks-mod.com>



Caouecs

# SCIENCE AND INDUSTRY

TEAMPLAY MODIFICATION FOR HALF-LIFE



*Interview de MrBozo qui a repris en main le mod sorti sur Half-Life 1, pour nous proposer la tant attendue version 1.1.*

## PRESENTATION

Présenté comme élitiste, Science and Industry est surtout un mod mélangeant action, stratégie et humour.

MrBozo va nous faire découvrir son mod et nous dévoiler les nouveautés de la version 1.1.

## INTERVIEW

**Vossey.com** : Bonjour, pourrais-tu te présenter ainsi que ton travail sur Science & Industry ?

**MrBozo** : Je suis fan de Science & Industry depuis longtemps, et après avoir participé activement à la communauté, j'ai repris le développement du jeu fin 2003. Je m'occupe de la programmation, de la documentation et du site web.

Dans la "vie réelle" j'ai été diplômé d'une école d'ingénieur cette année et travaille pour une société de services en informatique depuis quelques mois.

**Vossey.com** : Quel est le principe et les particularités du mod ?

**MrBozo** : Le principe du jeu est en fait assez simple: deux compagnies spécialisées dans la recherche militaire s'affrontent. Chaque joueur incarne un agent de sécurité dans l'une de ces compagnies, et le but est de terminer la partie avec plus d'argent que l'entreprise concurrente.

Chaque compagnie emploie 3 scientifiques en début de partie, et la méthode la plus efficace pour gagner plus d'argent est de "recruter" les scientifiques de l'entreprise rivale : c'est-à-dire infiltrer la base ennemie, atteindre leurs laboratoires, assommer un scientifique, et le porter jusqu'à son directeur des ressources humaines.

Il faut donc d'une part protéger ses propres scientifiques, et d'autre part essayer de capturer les scientifiques ennemis. Des objectifs secondaires sont mis en place sur certaines cartes tels détruire des équipements ou voler des documents.

L'une des particularités du jeu est la recherche. Chaque compagnie commence avec un équipement basique comportant un simple pistolet et une mallette. Les scientifiques recherchent de nouvelles armes, des armures, des implants (régénération, jambes cybernétiques, module de saut...), et des outils divers (une radio à poser dans le laboratoire ennemi pour distraire les scientifiques, un outil permettant de devenir invisible...).

Ce sont les joueurs qui votent pour choisir les technologies à rechercher, il y a donc une certaine part de stratégie dans le vote : si on domine la partie il vaut mieux choisir des technologies facilitant la défense (Tripmines, Satchels), et au contraire si on perd, des technologies permettant de se déplacer plus rapidement (jambes cybernétiques) ou de s'infiltrer plus efficacement (invisibilité).

L'intérêt de la recherche est aussi que le jeu évolue : les 5 dernières minutes d'une partie se jouent totalement différemment des 5 premières, car on a accès à tout un arsenal d'armes, on se déplace plus vite et on est plus résistant. Un autre intérêt est que les parties ne se ressemblent pas : parfois ce seront les armures et les implants qui seront privilégiés, parfois ce seront les armes.

Une autre particularité de SI est que le jeu ne se prend pas trop au sérieux. Il y a un certain aspect cartoon : on assomme des scientifiques à coups de mallette, on les distrait avec des radios diffusant des musiques énervantes, il y a même une arme qui rend les ennemis malades et les fait vomir ... le but est avant tout d'être marrant et fun, en évitant de se poser trop de questions sur le réalisme de tout ça.

**Vossey.com** : Pourquoi présente-t-on le mod comme compliqué ?

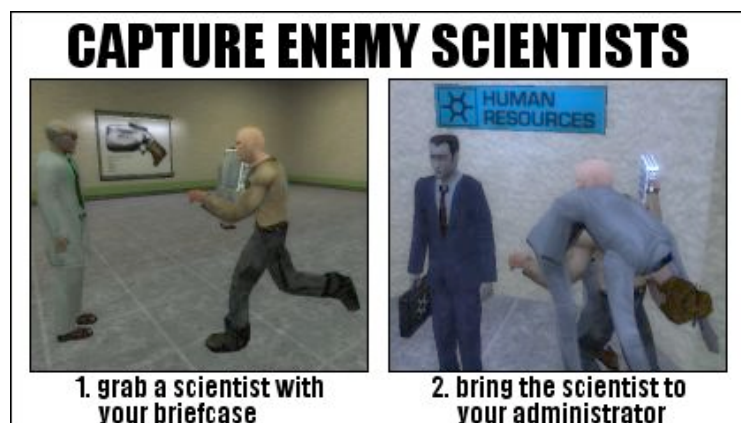
**MrBozo** : Je pense que SI est parfois présenté comme compliqué car le jeu n'est pas réaliste et permet au joueur de faire beaucoup de choses.

Par exemple un joueur expérimenté qui maîtrise les mouvements du jeu peut se déplacer extrêmement rapidement à travers la carte, et c'est sûr que cela peut facilement dérouter certains joueurs. De même il est possible dans les combats d'enchaîner les armes, ce qui est très efficace.

La communauté aime ces possibilités offertes par le jeu, mais les joueurs plus occasionnels n'apprécient pas forcément. Je pense que le vrai problème est en fait d'avoir sur un même serveur des joueurs qui jouent régulièrement au jeu depuis plusieurs années, et d'autres qui jouent pour la première fois ou jouent seulement de temps en temps.

Quand je fais une partie de tennis, je joue avec des gens de mon niveau et il ne me viendrait pas à l'esprit d'affronter Roger Federer ou Rafael Nadal. Le même principe s'applique aux jeux vidéo multi-joueurs, il faut trouver un moyen pour que les gens jouent avec des gens de leur niveau.

Pour la nouvelle version de SI je compte mettre en place un serveur spécialement pour les joueurs occasionnels, j'espère que cela réduira ce problème.



**Vossey.com** : Quelles sont les innovations apportées par cette nouvelle version, la 1.1 ?

**MrBozo** : Il y a plusieurs nouveautés sympa dans la version 1.1. Il y a tout d'abord la possibilité d'effectuer des sauts depuis les murs, ce qui est très efficace une fois qu'on a compris comment ça marche.

Certaines armes ont été revues : l'arbalète est maintenant plus simple à utiliser car il n'est plus nécessaire de zoomer, le Canon EMP permettant de désamorcer les Tripmines et les Satchels a été amélioré, et les rockets du Rocket Pistol ne sont plus affectées par la gravité, les rendant ainsi plus prévisibles.

Il y a maintenant une douce voix qui annonce lorsqu'une recherche est terminée. Une carte a aussi été ajoutée au HUD, avec la possibilité de l'afficher en plein écran, indiquant la position de ses co-équipiers et des scientifiques.

Cette nouvelle version introduit aussi des nouveaux modes de jeu, ceux-ci sont à priori plus pour la communauté que pour le grand public : un mode de Speed Capture (une course pour capturer un scientifique aussi rapidement que possible), un mode Midair (il faut faire voler l'adversaire grâce au Rocket Pistol et le toucher en plein air pour le blesser), et un mode Last Company Standing (un mode en tour par tour où il faut simplement éliminer tous les joueurs de la compagnie adverse).

La 1.1 inclut aussi quelques tutoriaux sous forme de démos, ce qui est très pratique si l'on souhaite apprendre les mouvements et le fonctionnement des armes.



**Vossey.com** : Quel est ton sentiment vis à vis du retour des anciens mods comme SI ? Pouvons-nous considérer cet intérêt vers des mods que nous pensions finis comme un remerciement à la communauté ?

**MrBozo** : Quand on regarde les statistiques des jeux Steam (<http://www.steampowered.com/v/index.php?area=stats>), on remarque que les mods pour Half-Life 1 sont encore très populaires, et que pour chacun des mods disposant d'une version Source (Counter Strike, Day of Defeat), la version Source a beaucoup moins de joueurs que la version HL1.

Il y a donc toujours une place pour ces anciens mods, et si les joueurs sont présents il est normal de vouloir continuer à maintenir les jeux grâce à des nouvelles versions. Ce sont d'ailleurs la plupart du temps des joueurs des communautés qui utilisent leurs compétences pour soutenir le développement des mods, par exemple grâce à de nouvelles cartes.

**Vossey.com** : Est-ce que cette nouvelle version sera la dernière ? Aurons-nous une version Source ou sur un autre moteur ?

**MrBozo** : En ce qui concerne Science & Industry pour Half-Life 1, il est probable que cette nouvelle version, la 1.1, soit la dernière. Mais vu que j'avais déjà dit ça pour la 1.0, il n'est pas impossible que la fièvre SI me reprenne dans quelques temps.

Pour la version Source, j'ai choisi de ne pas y participer, mais je sais qu'une équipe travaille sur Science & Industry 2 depuis quelques temps. Le développement a plus ou moins stagné pendant un moment, mais récemment le projet a l'air de repartir sur de bonnes bases.

Ils espèrent sortir une version publique de développement bientôt permettant aux mappeurs de tester leurs cartes.

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

**MrBozo** : J'aimerais juste remercier Potatojin et Goldmund, les créateurs originaux de Science & Industry. Et j'espère vous voir sur les serveurs.

## A RETENIR

Non Half-Life 1 n'est toujours pas mort et tant mieux pour nous, certaines de nos configurations d'ordinateurs ne pourraient faire tourner Half-Life 2.

Cette version 1.1 s'adresse à la fois aux nouveaux avec les tutoriaux et le projet de serveurs qui leur seraient dédiés, mais aussi et surtout aux habitués avec les modes de jeux ajoutés.



Pour les tutoriaux, les trois sont disponibles sur le site officiel : <http://si.planethalf.life/gamespy.com/>

Les fichiers sont bien sûr disponibles dès maintenant sur le VosseyFTP.

Caouecs



# The Funky Ship

Le premier mod pour le jeu The Ship : The Murder Party se présente avec l'interview de son créateur, Ston3D.

## The Ship : The Murder Party

Sorti tout d'abord comme mod sous Half-Life 1, The Ship est maintenant disponible sur Steam en version payante, tout en utilisant le Source Engine, le moteur de Half-Life 2.

Le but du jeu est très simple : à chaque début de round, une cible vous est assignée, vous devez la tuer avant que votre propre assassin ne vous trouve, car vous aussi vous serez la proie d'un chasseur.

Tout cela sans être repéré(e) par les autres joueurs et les membres de l'équipe; la discrétion à tout prix.



## Interview

**Vossey.com** : Bonjour Ston3D, pourrais-tu te présenter ?

**Ston3D** : Bonjour je m'appelle Bilal, j'ai 29 ans et ça fait maintenant quelques années que je modifie des jeux. N'ayant pas de travail, il me fallait bien un passe temps !

**Vossey.com** : Pourrais-tu présenter The Funky Ship ?

**Ston3D** : Ce qui donne l'ambiance de The Ship, ce sont les personnages et musiques des années 20, ce qui m'a bien plu au début mais vite lassé.

The Funky Ship lui vous transporte dans les années 70 avec des nouveaux costumes et une bande son soul/funk. Le mod n'apporte pas de nouvelles fonctions, c'est plus un gros pack de skins et musiques, l'avantage est que c'est côté client seulement ce qui permet de jouer sur un serveur qui n'a pas installé le mod.

**Vossey.com** : Pourquoi avoir choisi de modifier le jeu The Ship ?

**Ston3D** : Tout simplement parce que je l'ai acheté, je le trouve vraiment original et j'y passe à chaque fois que j'y joue un bon moment. J'encourage tout le monde à essayer ce jeu.

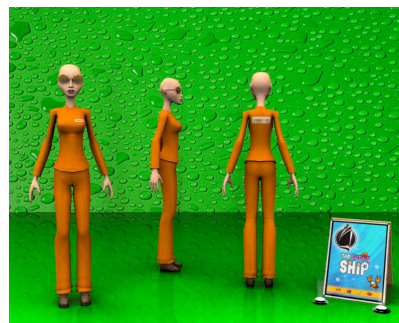
**Vossey.com** : Quels outils et méthodes as-tu utilisés pour modifier le jeu, surtout sans SDK ?

**Ston3D** : C'était pas trop difficile vu que le jeu utilise le Source Engine j'ai juste pris les plugins HL2 pour importer/exporter les modèles et textures pour photoshop/3ds max, de plus Outerlight a été sympa et a bien voulu répondre à mes questions.

**Vossey.com** : Est-ce que la sortie prochaine d'un SDK pour The Ship te donne des idées ? As-tu l'idée de créer un mod entier ?

**Ston3D** : Pour les idées, oui j'en ai plein, pour un mod complet ça va dépendre de deux choses premièrement la popularité de The Ship et deuxièmement je travaille seul et je ne peux pas tout faire

Il me faudrait de l'aide pour le modelling, les maps et le coding je ne suis pas doué pour ces trois catégories.



**Vossey.com** : Penses-tu que les mods peuvent relancer The Ship qui est déserté sur le net ?

**Ston3D** : Je pense que oui, si un mod arrive à se faire connaître et qu'il intéresse pas mal de gens, ça pourrait bien les inciter à acheter le jeu surtout qu'il ne coûte pas cher.

**Vossey.com** : Merci pour ta participation, un dernier mot pour conclure ?

**Ston3D** : Merci surtout à vous d'avoir fait une fiche sur The Funky Ship, sans vous et le clin d'oeil de Chris Peck dans son interview sur The Ship (ndlr: voir VosseyMag 2) le mod serait rester dans l'ombre.

@petenin

Outerlight devrait prochainement proposer un SDK qui permettra aux fans de s'exprimer. Une bonne raison pour se (re)mettre au jeu proposant un mode multijoueur mais aussi une aventure solo intéressante.

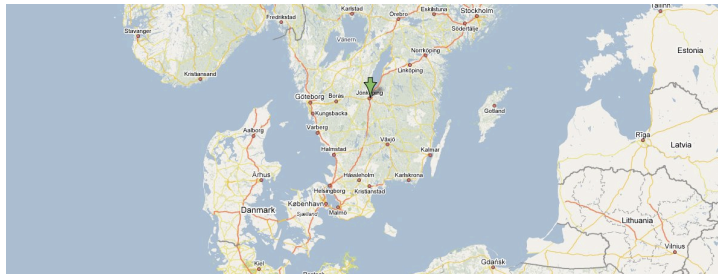
Caouecs

# DREAMHACK

## Record mondial de 7788 ordinateurs en Suède



Jönköping est une petite ville suédoise de 80 000 habitants mais accueille plusieurs fois par an le festival des joueurs made in Sweden : la **Dreamhack**.



Pour cette édition Hiver 2006, l'évènement a rassemblé plus de 7700 participants. L'objectif était d'atteindre les 10 000 personnes mais déjà avec un tel chiffre, c'est un record mondial (Guinness Book à l'appui!).

Bien évidemment cette LAN de plusieurs milliers de joueurs est à elle seule un défi au niveau de l'organisation et la gestion (d'autant que tous les joueurs ont un accès Internet). Je vous laisse imaginer la gestion de toutes ces personnes pendant plus de 72h !

Côté participant, la Dreamhack est surtout une très grande réussite.

Tout est fait pour que le joueur s'y sente comme chez lui : il n'est pas rare de croiser des joueurs en pantoufles, en robe de chambre ou autres tenus maison.

Les joueurs de tout âge et de tout horizon se mêlangent, se rencontrent : il y a une vraie alchimie qui se produit : les joueurs de tout genre se côtoient et partagent leur passion commune ensemble. L'ambiance est tout simplement excellente entre joueurs, énormément de respect, par exemple : aucun service de sécurité n'était présent et il aurait été complètement superflu.

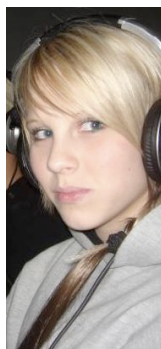
À côté des activités classiques de LAN (CS, Dota, Wow et autres jeux / visionnage de films etc...), les joueurs profitent également de stands omniprésents présentant les dernières nouveautés : on a par exemple droit à la Wii de Nintendo, de World In Conflict édité par Sierra (le jeu est prévu pour 2007), de Race par Simbin (disponible sur Steam), de tester le dernier cri du matériel Intel etc...

Un espace console est bien sûr là : Dance dance revolution, Guitars Heroes II notamment.



Les jeux de cartes (poker, Magic) ainsi que des jeux originaux comme un tétis humain ont leur place et rencontrent un franc succès. Mais ce n'est pas tout : ping-pong, baby foot, jeux de sumo, pinball sans oublier l'inévitable karaoké !

Plongé dans cet environnement, le joueur vit forcément un événement inoubliable !



La CPL (Cyberathlete Professional League) est toujours une compétition attirant les meilleures équipes mondiales pour Counter-Strike et Quake 3 Arena. La dernière étape de la CPL s'est déroulée en Suède il y a deux semaines, lors de la **Dreamhack**.

Sur Counter-Strike, une compétition à la fois masculine et féminine était organisée. Du coup, côté français, les équipes des aAa et Goodgame sont venus défendre leur chance. Les dernières championnes de l'ESWC 2006, les btb, avaient également fait le déplacement en Suède. Aucune équipe tricolore n'a pu monter sur le podium : les GG tombent en poule, les aAa contre les Fainted en 1/8. Au final ce sont les NiP qui s'imposent et qui décrocheront à Dallas pour la grande finale. Soulignons la présence en 1/2 finale des btb qui se sont inclinés 13-10 contre les redCode.

Au-delà de ces résultats, il faut dire qu'encore une fois la CPL a été décevante. Après une CPL en Italie très critiquée en novembre, cette étape n'a pas été beaucoup mieux réussie : l'espace alloué était vraiment petit : il était impossible de circuler correctement, rien n'était fait pour le public : impossible de savoir le planning des matchs, pas d'écran rediffusant les matchs... bref la CPL pour le public c'est mieux chez soi avec HLTV !



### Intel Friday Night Game - Extreme Masters Stockholm

Pour conclure notre tour de l'esport suédois, l'Intel Friday Night Game est une compétition sponsorisée par Intel se déroulant en quatre étapes (avec un cash total de 160 000 €). Chaque étape se déroule un vendredi soir dans une ville européenne et ne propose qu'un seul match de Counter-Strike et un seul match de Warcraft 3 entre des joueurs de très haut niveau. Le public est le bienvenu - moyennant une entrée payante, moins de 2 €.

Hamburg (Allemagne) et Stockholm (Suède) ont déjà accueilli l'événement. Les deux prochaines villes seront Paris et Londres.

Organisé par l'ESL, cet événement se veut un « show » pour le public. La télévision allemande Giga2 retransmet sur Internet avec des moyens techniques impeccables : des présentateurs commentent les matchs (en anglais), interviews des joueurs avant/après les matchs, participation de personnalité du monde Esport du pays visité. Le public présent peut lui jouer à différents jeux (Quake 4 ou autres nouveautés) sur du matériel Intel haut de gamme. Lors des deux dernières éditions, une centaine de personnes étaient présentes sur le lieu de la compétition et plusieurs milliers suivaient sur Internet !

L'édition parisienne aura lieu le vendredi 19 janvier 2007. Côté Counter-Strike, les Goodgame affronteront les mousesport.

BenHur





Présentation du nouveau partenaire de Vossey.com, NS4All est la référence francophone sur Natural Selection. La version 3.2 bêta est disponible, une colonne lui est dédiée dans les brèves des mods.

Quant à la version Source, Natural Selection 2, il y a encore du temps à attendre avant de l'avoir sur nos machines, mais vous trouverez un article sur le futur jeu payant dans les brèves des jeux Steam.

Ns4All est un site communautaire dont le but est de faire découvrir le jeu Natural Selection (un mod du célèbre Half-Life 1).

Pour se faire, notre site, mis à jour régulièrement, regroupe un forum, des tutoriaux pour débuter et une section "téléchargements" avec tous les fichiers utiles pour le jeu ainsi que des vidéos, et des logiciels comme irc ou ventrilo. Nous disposons par ailleurs d'un serveur ventrilo et d'un channel irc (infos ventri et irc).

Pour mieux aider les débutants à découvrir ce merveilleux jeu, nous avons intégré en plus des tutoriaux et la Ns-Académie : un groupe de joueurs disponibles qui expliquent le jeu en privé aux débutants.

Nous appelons ça les "cours de la Ns-Aca" et ils regroupent un peu de théorie et plusieurs "exercices pratiques" afin que les joueurs se familiarisent avec l'univers fortement déroutant de Natural Selection.

Ainsi, en suivant un "cours", vous pourrez approcher ce jeu sans anicroche et le plaisir que vous aurez à jouer n'en sera que plus grand.

Ns4All dispose de 3 serveurs de jeu, dont l'un en partenariat avec Servergamers. L'un de ces serveurs est réservé aux pick-up : des parties organisées qui permettent d'approcher l'ambiance des matchs (pcw) et de tester des stratégies sans pour autant devoir appartenir à une équipe.

Les deux autres serveurs sont destinés au jeu FFA classique et nos administrateurs sont souvent connectés pour encadrer et accueillir les joueurs.

Nous essayons d'entretenir un maximum la bonne entente entre les joueurs, tâche délicate s'il en est, et nous sommes toujours prêts à participer à divers projets.

Nous avons par exemple décidé d'organiser des "parties funs" et des soirées d'initiation. On peut noter la présence d'un wiki sur le site, véritable extension du forum et de la communauté.

Le site est disponible sur <http://www.ns4all.be>



Wii™

Sortie depuis le 8 décembre en France, la Wii de Nintendo propose un gameplay innovant dans la lignée de sa petite soeur portable, la DS : vous jouez avec une télécommande.

Petit retour en arrière, les jeux vidéos étaient partagés entre Sega et Nintendo, et réservés à un public assez restreints. Nous jouions tous à Mario et Alex Kidd sur nos petites manettes à deux boutons.

De nos jours, Sega a arrêté de produire des consoles et se consacre aux jeux. Microsoft tient le haut du pavé sauf au Japon et malgré un passage sur Dreamcast assez décevant. Sony après avoir proposé son lecteur CD à Nintendo, est le maître incontesté du marché avec sa Playstation 2, en attendant sa version 3; pas avant mars 2007 pour l'Europe, alors qu'elle est sortie aux States et au Japon.

Nintendo n'a pas su écouter son homologue japonais et n'a pas cru dans le CD, la firme de Kyoto a certes beaucoup perdu sur le marché des consoles de salon, mais ce n'est pas la PSP, sorte de PS2 portable, qui ira détrôner la DS.

Cette petite portable a été lancée comme un prototype commercial pour voir si le public était prêt à abandonner sa façon de jouer pour accepter un double écran et surtout un écran tactile. Succès inattendu malgré des performances 3D loin derrière la petite Sony.

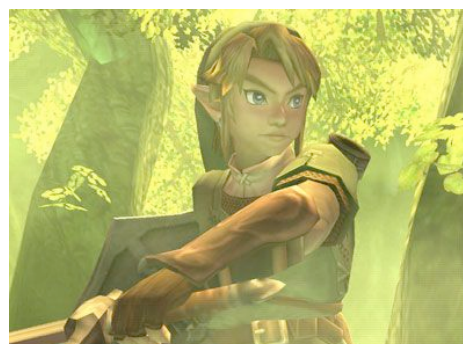
La guerre opposant Microsoft et Sony sur la puissance pure et dure n'intéresse pas le papa de Mario qui décide de jouer un coup de poker avec la Wii. Performances graphiques juste supérieures à une Xbox de première génération, réputation de jeux pour enfants pour Nintendo, la Wii partait mal sauf qu'elle a un atout : sa télécommande et son nunchaku.

Maintenant quand vous jouez à un jeu de tennis, plus besoin d'appuyer sur un bouton, vous frappez vraiment dans la balle en faisant le geste. Les jeux deviennent physiques et encore plus interactifs.

Vendue 250 euros avec Wii Sport, la Wii devient la console la moins chère du marché, elle est 100% rétrocompatible avec la Gamecube, et propose déjà un catalogue intéressant dès sa sortie : Wii Sport, Zelda, Rayman contre les lapins crétins, Red Steel, Call of Duty 3 ...

Le meilleur jeu actuellement sur Wii est bien sûr Zelda : Twilight Princess, disponible bientôt sur Gamecube mais sans les possibilités offertes par la télécommande.

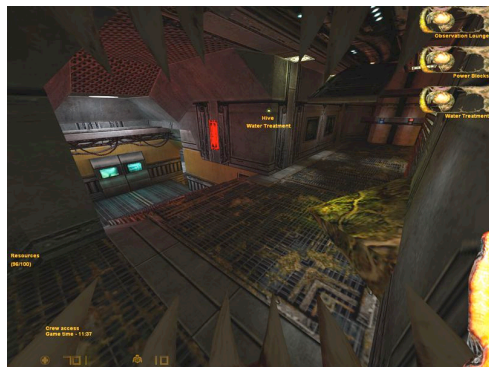
LE cadeau de ce Noël 2006.



# Brèves de mods

*Même si Vossey.com s'est ouvert à Steam, nous n'oublions pas les mods pour Half-Life 1 & 2, mais aussi les mods pour les jeux Steam. Ce mois-ci, pas de mods Red Orchestra, ni The Ship ... sauf en interview.*

## Natural Selection 3.2



Vossey.com et NS4All se sont associés afin de préparer l'arrivée de la version 3.2 pour Half-Life 1. Pour des informations sur la version Source, passez à la page suivante.

Du fait de tous les changements effectués en ce qui concerne l'équilibre du jeu pour la version 3.2 du mod Natural Selection, les développeurs ont décidé de lancer une bêta-test public pour avoir le plus de réactions possible sur tous les changements ainsi que sur les bugs.

C'est l'occasion de découvrir ou de redécouvrir l'un des meilleurs mod pour Half-Life, énormément de changements apportés avec entre autres :

- un rajout de quatre nouvelles maps
- la modification de beaucoup d'éléments important du jeu (hitbox des bâtiments, structures « ghost »,...)

Pour cet événement, Vossey.com a décidé de déployer un serveur sur cette bêta.

Dès maintenant vous pourrez donc tester le mod sur :

- [jeux.vossey.com:27018](http://jeux.vossey.com:27018)

Les fichiers client sont disponibles sur VosseyFTP, ainsi que la traduction en français effectuée par l'équipe de Translators, hébergée par Vossey.com.

## Sortie de mods solos

Deux mods solos à l'honneur avec IRIS et Rock 24, mais ils ne furent pas les seuls.

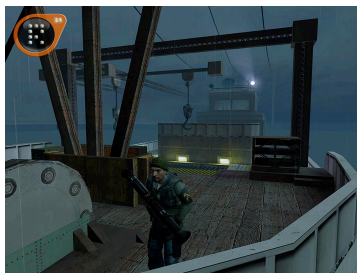


### IRIS

Iris est une TC d'aventure danoise pour HL² (dialogues en anglais) qui vous propose d'incarner une jeune amer-asiatique de Chinatown en 2024.

La particularité de cette héroïne nommée Iris, est qu'elle peut remonter le temps et se retrouver à l'âge de son enfance, en 2004. Entre voyage temporel et énigmes, Iris devrait lever le voile sur un grand mystère qui pèse sur Chinatown.

Le fichier est disponible sur VosseyFTP, il pèse 260 Mo.

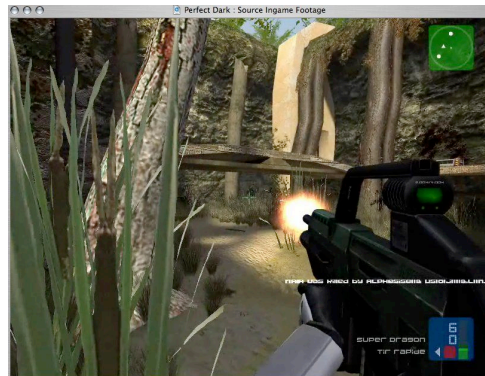


### Rock 24

Deux employés de chez Eidos Interactives, Richard Acherki et Henley Bailey, ont mis à parti leur temps libre pour réaliser une aventure solo pour Half-Life². Nommée Rock 24, ce mod met en scène Gordon Freeman alors qu'il tente de délivrer un certain Richard G Newell de la célèbre prison de Rock 24.

Malheureusement, notre héros se retrouve lui aussi prisonnier de l'édifice.

## Vidéo pour Perfect Dark Source



Encore un mod plus qu'attendu, présenté le mois dernier dans le VosseyMag, et inspiré par un jeu de la Nintendo 64, Perfect Dark s'affiche en vidéo ce mois-ci.

L'équipe française auteur du mod Perfect Dark Source se donne les moyens pour devenir le mod de l'année sur Moddb.com, en offrant une vidéo spéciale pour l'occasion que nous vous invitons à découvrir sur le site du concours.

Pour ceux qui voudraient la vidéo pour chez soi, vous pouvez la trouver bien sûr sur VosseyFTP et VosseyPodcast.

## Black Mesa Source n'est pas mort



Une année, c'est le temps qu'ont pris les développeurs de Black Mesa Source pour nous redonner des nouvelles en image de leur mod, qui souvenez-vous, a pour but de porter le jeu Half-Life 1 sur le moteur Source. La dev-team publie donc une tonne d'images pour se faire pardonner. Un mod à suivre absolument.

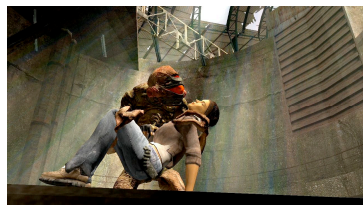
Rédaction Vossey.com



# Brèves de jeux Steam

*Des rapidos sur les jeux disponibles sur la plateforme de jeux Steam. Au programme : jeux de course, du coopératif et du report.*

## HL2 : Episode 2 reporté



Valve aime faire parler de lui chaque mois dans les colonnes du mag. Pour ce numéro de décembre, nous avons droit au report de l'Episode 2.

Malheureusement, comme on pouvait s'y attendre, Valve a tenu ses bonnes habitudes en ce qui concerne la date de sortie de ses jeux.

Initialement prévu pour le premier quart de 2007, le pack Half-Life 2 : Episode Two, regroupant les très attendus Portal et Team Fortress 2 et bien sûr Half-Life 2 : Episode 2, a été reporté aux vacances d'été 2007.

Ce report remet en cause le discours que tenait Valve à propos des bienfaits (autre que financiers) de ses épisodes, censés pouvoir être publiés tous les six mois afin de faire attendre le moins possible les joueurs impatients de voir la suite de l'histoire.

Il ne nous reste plus qu'à espérer que ce temps supplémentaire sera vraiment bénéfique pour les jeux.

Par contre la question est de savoir si le réel problème vient de l'épisode 2 ou de Team Fortress 2.



## Natural Selection 2 se précise



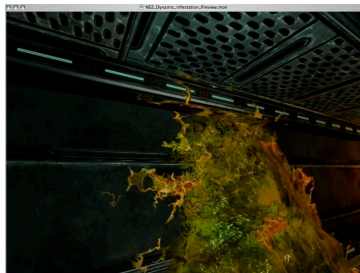
Enfin des nouvelles pour la suite de l'un des mods les plus joués sur Half-Life 1, derrière les officiels, Counter-Strike et Day Of Defeat.

Tout d'abord, nous apprenons plusieurs détails sur le jeu, dans sa version stand-alone payante distribuée par VALVe via Steam.

Cette version sera autant disponible à la compétition que pour un jeu distrayant, pour la somme de 19,95 \$. Les décors et environnements seront évolutifs, les scripts et modèles seront flexibles, et le plus intéressant, de nouvelles armes, capacités et évolutions seront disponibles.

Ensuite une vidéo montrant l'évolution du virus alien sur les parois a été présentée. Des modifications ont été apportées au moteur Source, confirmant que l'équipe reste sur ce moteur, contrairement aux rumeurs sur le fait que la dev-team voulait utiliser un autre moteur financé par les ventes du Sudoku.

La vidéo est disponible sur VosseyFTP et VosseyPodcast.



## Sortie de Race



Les courses automobiles n'ont jamais été très bien représentées en tant que mod. L'ouverture de Steam aux éditeurs tiers donne enfin un espoir aux amoureux des quatre roues.

Simbin, LE créateur de jeux de courses venu de Suède, a sorti le 24 Novembre un nouvel opus basé sur le championnat WTCC (World Touring Car Championship).

Nommé Race et proposé à \$44.95, le jeu vous proposera de remporter le titre suprême avec la Seat Leon, la BMW 320i, Alfa Romeo 156 ou Peugeot 407, entre autres, aux côtés d'Yvan Muller.

Au niveau courses, vous pourrez parcourir le monde entier tranquillement installé dans votre fauteuil. Et si ça ne vous suffit pas, sachez que vous pourrez participer au championnat de Mini et au championnat WTCC avec les voitures de 1987; tout un programme.

Attention le jeu est une vraie simulation, le volant est plus que conseillé.

Le jeu a connu énormément de mises à jour afin de le rendre toujours plus attractif, et nous attendons de voir la réaction de la communauté des moddeurs.

Un championnat basé sur le BTCC ou le V8 Supercar nous intéresserait énormément.

## Left 4 Dead, un CSCZ coopératif



Turtle Rock, à qui nous devons Counter-Strike CZ, a prévu de proposer un nouveau jeu pour 2007, nommé Left 4 Dead, basé sur le Source Engine et proposant un gameplay tourné vers le coopératif, disponible bien sûr sur Steam

L'expérience acquise avec la création d'un des jeux les plus joués au monde, Turtle Rock devrait nous réserver une belle surprise, surtout avec une version optimisée du Source Engine et la version 2 de la technologie d'Intelligence Artificielle de Turtle Rock.

Un simple logo a nous mettre sous la dent, mais l'ambiance devrait ressembler à un film de zombies avec quatre protagonistes qui feraient penser à des personnages de Metal Slug en plus mûrs.

Mais un magazine a eu la chance de voir de plus près le jeu, des scans circulent sur le net.

L'ambiance a vraiment l'air très gore et devrait sans doute se résumer à tuer du zombie ... en équipes.



Rédaction Vossey.com



# ModEmploi de Décembre

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>]

## Get A Life

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

- un modeleur 3D utilisant de préférence 3DSMAX
- un textureur

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

## 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>]

## 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>]

## Mario Kart Source

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

- Programmeurs: C++, Microsoft Visual Studio 2003. Bonne connaissance du Source engine requise.
- Modeleurs/Animateurs: Maya/3DSMax. Connaissance de l'importation de models animés (ou non) dans le jeu requise.
- Graphistes: Utilisation de photoshop (CS or CS2 ), connaissance du bump mapping et des specular maps (en gros les détails des textures...), et connaître les bases dans l'utilisation des textures (propriétés, types...).

- Artistes musicaux sachant créer/modifier des sons/musiques et les convertir pour HL2, et bien connaître l'ambiance "Mario Kart".

L'anglais est obligatoire, un plus pour le graphiste s'il parle aussi allemand (le graphiste est allemand).

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

## Garry's Mod France

L'équipe recherche un traducteur français / anglais afin de l'aider à franciser le site officiel du mod de Garry. Une bonne connaissance du français est bien sûr obligatoire.

[url : <http://www.garrysmod.fr>]

## 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>]

## Intéressé(e)s par une annonce ?

Vous pouvez répondre à une annonce envoyant un mail à [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.

GROUPE VOSSEY

# ENEMY TERRITORY

QUAKE-WARS.FR

## PROCHAINEMENT

# Dans le prochain numéro

*Le mois prochain vous retrouverez le meilleur de l'année 2006, mais aussi les bonnes résolutions prises par le groupe avec deux énormes surprises, et une troisième pour peu après. Mais chut, nous n'avons rien dit.*

*Bonnes fêtes au nom de l'équipe de Vossey.com et de ses partenaires.*

## Hébergement OVH

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

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



<http://www.ovh.fr>

## Serveurs de jeux Verygames.net

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



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

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

<http://www.verygames.net>

## Jouons ensemble avec Big Browser

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

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

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



## VosseyMag

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

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

## Nos Serveurs de jeux

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

- Counter-Strike 1.6 : [verygames.vossey.com:27015](http://verygames.vossey.com:27015)
- The Hidden Source : [verygames.vossey.com:27030](http://verygames.vossey.com:27030)
- Natural Selection : [verygames.vossey.com:27035](http://verygames.vossey.com:27035)
- Day of Defeat Source : [jeux.vossey.com:27016](http://jeux.vossey.com:27016)
- SourceForts : [jeux.vossey.com:27015](http://jeux.vossey.com:27015)

## Hébergés et Partenaires

- |                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| • Caliber              | • East West          |
| • Far Death            | • Get A Life         |
| • Kill to Kill         | • Logistique         |
| • Mario Kart Source    | • New World Conflict |
| • NS4All.be            | • Perfect Dark       |
| • Revolution           | • RPM Infinity       |
| • Science and Industry | • Stargate TC        |
| • Stargate TC Source   | • SG1_Missions       |
| • Translators          | • WH40K Apocalypse   |

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