

Développement du jeu \* Nouvelles \* Quêtes \* Evénements

# Adellion Journal

Août/septembre  
2006

## Le travail du cuir

*L'Art de la Maroquinerie  
par John Bates*



Mise en avant  
du  
moteur Shader  
*Une annonce  
Faites par David Dougher*

Votre monde

Votre destinée

## Le travail du cuir

Le maroquinier était un membre important de la société médiévale. Il/Elle ne se contentait pas de fabriquer des vêtements, des chaussures, des sacs ou des harnais pour les bêtes, il/elle fournissait aussi les armures de base des guerriers.

Les vêtements de cuir étaient répandus dans de nombreuses cultures. Dans les climats chauds, les gens restaient dos nus et n'avaient besoin que d'un pagne de cuir. Sous des climats plus froids, ils pouvaient cependant s'accommoder de pourpoints et de jambières de cuir.

Le maroquinier pouvait également se faire cordonnier et fabriquer chaussures et bottes. Les chaussures les plus simples étaient de simples sacs qui ne duraient que quelques mois, mais qui avaient l'avantage d'être bon marché et simples à confectionner. Il suffisait en effet à

John Bates

l'artisan de découper un morceau de cuir moyen, de le percer avec son poinçon pour faire des trous et de coudre le tout avec des fils de tendon. Il ne restait plus qu'à ajouter des lacets pour terminer la chaussure. Les cuissardes étaient plus complexes à fabriquer et demandaient plus de cuir.

Les sacs de cuir, outres et carquois étaient aussi très demandés. Une outre contenant un demi-litre de liquide demandait quatre morceaux de cuir. Une fois les parties découpées et cousues entre elles, il fallait la traiter avec de la

cire d'abeille pour la rendre imperméable. Une fois traitée, l'artisan y ajoutait une lanière et un bouchon de bois, et l'outre était prête à l'usage.

Le maroquinier confectionnait également de complexes harnais pour les chevaux pour leur permettre de tirer une charrue ou un chariot. Un harnais nécessitait douze morceaux de cuir très épais pour faire à la fois le corps du harnais et les lanières qui s'y attachaient.

Il existait deux types d'armure de cuir, les armures ordinaires et celles en cuir bouilli. Pour faire une armure en cuir bouilli, l'artisan formait d'abord le plastron, les épaulières et autres parties et les plongeait rapidement dans l'eau bouillante. Cela durcissait le cuir et en augmentait donc la protection.

En plus de tous ces objets, le maroquinier produisait aussi des soufflets pour la forge ou le haut-fourneau, des boucliers de cuir simples ou cloutés, et des frondes ou des fouets.



# Annonce du TSE d'Adellion.

David Dougher

Comme la plupart d'entre vous le savent déjà, le développement d'Adellion a toujours été un projet dont on peut ouvertement discuter, et ce depuis le tout début. Nous vous avons présenté chaque étape du développement au moment même où nous travaillions dessus. La plupart de nos discussions sur le design ont été à un moment ou à un autre rendues publiques sur notre forum.

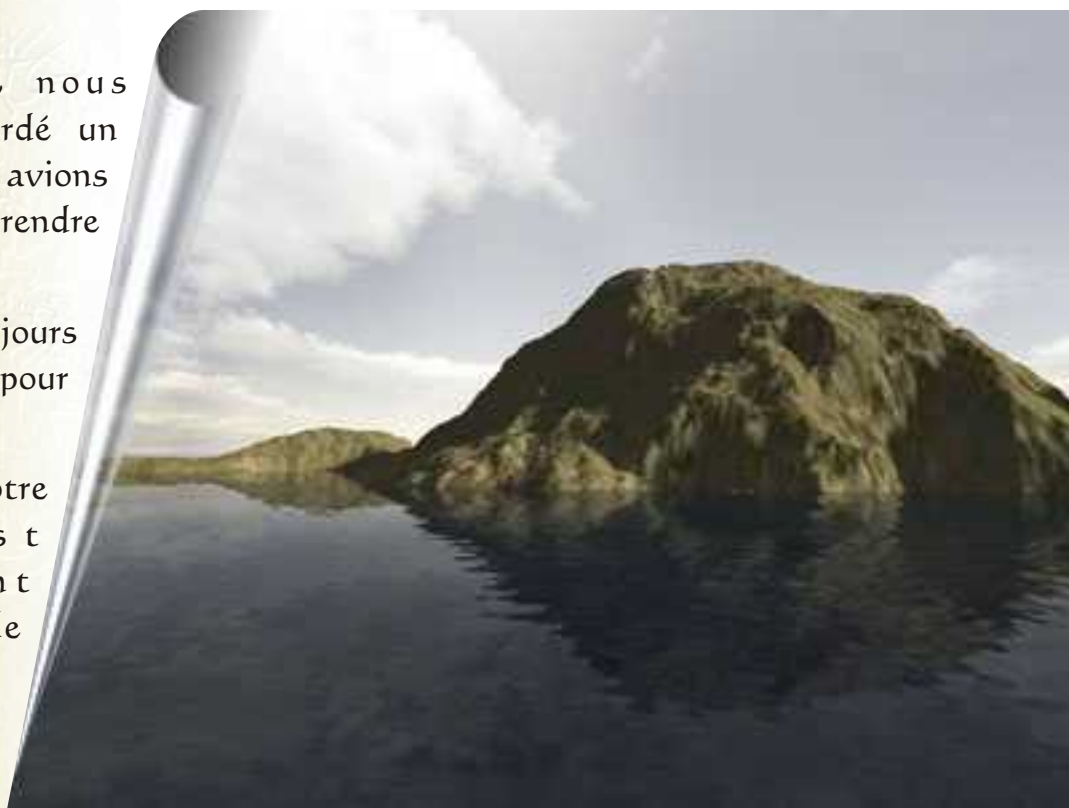
Cependant, nous avons jusqu'ici gardé un petit secret que nous avons décidé de ne pas rendre public.

La progression a toujours été lente sur Adellion pour une bonne raison.

Il est vrai que notre équipe est essentiellement bénévole et que le

temps qu'une telle équipe peut consacrer au développement est forcément limité car nous avons tous emplois réels et familles, mais il y a une autre raison...

Depuis Juin 2004, nous nous sommes



activement engagés dans le développement parallèle d'une seconde version d'Adellion. Cette seconde version a été créée en utilisant le **Torque Shader Engine**, lui-même encore en cours de développement.

Nous nous sommes tout d'abord vivement intéressés au Torque Shader Engine lors de sa sortie aussi bien pour sa capacité à gérer de larges terrains que pour le support qu'il apporte pour un meilleur rendu de l'environnement, notamment de l'eau. Nous avons cependant constaté que le moteur de jeu Torque de l'époque avait un gros point faible au niveau des vastes terrains.

Le système de pagination du terrain que nous avons développé pour Torque, même s'il était opérationnel, prenait trop de temps à charger et nécessitait une mémoire importante. Le nouveau moteur Shader promettait de fournir un système de pagination du terrain plus petit et optimisé, une charge de mémoire plus réduite et une plus grande réactivité aux prochaines générations de matériel informatique.

Nous avons alors songé à transférer

de nouveau le moteur de terrain sur le moteur de jeu Torque, mais comme le moteur de terrain utilisait le processeur graphique de la carte vidéo, nous aurions ainsi pratiquement créé le même système que celui sur lequel GarageGames était déjà activement engagé.

Adellion est un vaste monde et nous savions qu'il nous faudrait du temps pour en développer tous les éléments artistiques avant qu'il ne soit prêt à accueillir des visiteurs. Nos propres estimations prévoient un développement à long terme durant lequel nous devons créer la plupart



des services du jeu, les tester et ensuite les diviser en parties autonomes pouvant être utilisées indépendamment les unes des autres sur différentes machines. Cette stratégie de combinaison de plusieurs machines avec l'amélioration des technologies matérielles nous permettra nous l'espérons de prendre en charge les nombreux joueurs dévoués que nous nous attendons à voir parcourir le monde de notre jeu.

Nous nous sommes rendus compte que ce développement à long terme du contenu du monde de jeu nous laissait une grande marge pour utiliser le

nouveau moteur de jeu. Nous avons donc fourni un nouvel effort de développement parallèle et effectué des modifications dans une des versions du jeu avant de les appliquer à l'autre l'autre.

Le Torque Shader Engine s'est cependant révélé être un outil en constants changements. Des révisions en ont été fournies de temps à autres mais étaient souvent remplacées par de nouvelles implémentations dans le moteur de jeu Torque traditionnel. Ce n'est qu'au cours des deux derniers mois que nous nous sommes sentis assez confiants

dans les progrès effectués pour porter tous nos efforts sur le nouveau système.

Dans les semaines à venir, nous prévoyons la sortie du

GarageGames Milestone 4 qui marquera la fin du développement des nouveaux éléments de la première sortie du Torque Shader Engine. À partir de ce moment, GG s'occupera du codage pour le rendre aussi solide que possible pour les développeurs. Et nous ferons de même, stabilisant notre propre code pour ainsi pouvoir accueillir un afflux de nouveaux testeurs et visiteurs.

Dans les semaines à venir, nous vous montrerons tous les travaux que vous n'avez pas encore eu l'occasion de voir... Adellion tournant sur le Torque Shader Engine.



Cette édition du Journal parlera aussi d'un autre événement marquant : l'implémentation du premier serveur de service séparé. Nous avons sélectionné l'une des parties les plus complexes et réglementées de la conversion, le chat, et nous nous sommes tournés vers l'un de nos nouveaux programmeurs, **Stewart Southern**, pour l'implémenter. Son article apparaîtra dans la prochaine édition du journal d'Adellion. Il est concis mais vous montrera tous les critères qu'il a pris en compte pour l'un des modules en théorie les plus simples du jeu.

Adellion accorde beaucoup d'importance aux détails, à la fois pour les développeurs et pour les personnes qui joueront au jeu, et ce, de bien des façons.

L'équipe s'occupe d'un double développement depuis maintenant plus de deux ans et c'est donc avec un grand plaisir (et une certaine dose de soulagement) que j'annonce que nous utiliserons le **Torque Shader Engine** pour le reste du développement.

Il y aura sans doute quelques problèmes supplémentaires étant donné que nous n'avons encore jamais essayé ce nouveau moteur, mais nous avons grande confiance en notre équipe et en GarageGames qui a su nous fournir le meilleur et le plus compétitif des moteurs au moment où nous en avons le plus besoin.

Bien qu'il ne s'agisse que d'une simple caractéristique de l'environnement, l'eau d'Adellion, spéculaire, qui ondule tout en reflétant les alentours, est déjà un élément des plus convaincants.

Juste un petit avant-goût de ce que vous pourrez bientôt voir sur Adellion.

**David Dougher**



## Bon retour

Colin est un ancien membre de l'équipe artistique d'Adellion qui nous avait quittés pour se concentrer sur ses études universitaires au RIT de New York.

Il est revenu sur Adellion pour conclure son année de licence et espère pouvoir continuer à travailler pour Adellion pendant qu'il passera sa Maîtrise de Développement de Jeu.

Il vit actuellement à Rochester, New York, où il passe la plupart de son temps libre avec sa petite amie, Nicolette, et à s'en prendre à un hamster nommé Olivia.



En dehors de l'art, il s'intéresse aussi à la

composition musicale, à la programmation et aux voyages dans des pays exotiques.

Il apprécie particulièrement le design de jeu, le football, le volley-ball...



...et rouler dans sa petite fusée rouge.

# Journal Adellion

Le journal Adellion est une publication mensuelle d'HonourBound Limited. Les avis exprimés sont ceux des auteurs et ne reflètent pas forcément les avis d'HonourBound Limited. Même si nous sommes attentifs à l'élaboration du journal d'Adellion, les précisions, objets et éléments cités peuvent changer pendant le processus de développement d'Adellion (le jeu).  
© HonourBound Limited.



## David Dougher



A toujours programmé depuis les années 70 et a créé son premier jeu sur ordinateur alors qu'il était encore au collège en faisant un marché avec tous ceux de son dortoir pour obtenir les 50\$ de temps gratuits sur ordinateur que l'université donnait à chaque étudiant au début de leur semestre.

Il fut l'un des premiers rédacteurs d'articles pour des magazines comme Dungeoneer, The Judges Guild Journal et The Dragon. Son premier jeu, Karkoth's Keep, était présenté dans une pochette plastique avec une disquette 8 pouces avec les instructions agrafées. À la fin des années 90, il contribua à l'écriture du « Tricks of the Windows Game Programming Gurus ». Il adore toujours concevoir et jouer à des jeux informatiques, fantastique ou science-fiction, enseigner dans les salles de danse, et sa femme, quoique pas forcément dans cet ordre.

## John Bates



Est le chef du projet Adellion, le chef culturel de Salan et actuellement il a la responsabilité du design des compétences pour le jeu.

Il habite à Winchester en Angleterre et il est avocat. Ses jeux préférés sont Firan MLIX, the War of Enlightenment et Eve Online.

## Le rédacteur du journal & créateur de trucs sympas.



Richard prend un rôle actif dans le groupe art et média d'Adellion. Il habite au Canada, il aime la menuiserie et faire son propre vin mais surtout il aime randonner avec son ami Dixie. Ses jeux préférés sont Morrowind, Master of Orion et Super Mario Golf.



Dixie

