

Spring



- [Présentation](#)
 - ◆ [Les mods](#)
- [Vidéo](#)
- [Installation](#)
 - ◆ [Paquets binaires](#)
 - ◆ [Gentoo](#)
 - ◆ [Frugalware](#)
 - ◆ [Sources](#)
 - ◆ [Ajout des données](#)
- [Configuration](#)
 - ◆ [Réglages](#)
- [Lobby](#)
- [En bref](#)
- [Liens](#)
- [Portfolio](#)



Présentation

Spring est un projet visant à créer un moteur libre en 3D temps réel pour le jeu Total Annihilation. Celui-ci est compatible avec les données de TA, mais ajoute en plus de nombreuses améliorations, telle que :

- ▶ De gigantesques batailles limitées uniquement par la puissance de votre ordinateur : Jusqu'à 5000 unités voire plus.
- ▶ Des cartes détaillées, réalisées entièrement en 3d et qui incluent un terrain déformable, des incendies de forêt, des reflets et vagues sur l'eau et un ciel varié.
- ▶ Plusieurs modes de prise de vue permettant de tout superviser quel que soit l'angle.
- ▶ Des combats en 3d, sur terre, mer et dans les airs avec des trajectoires de tirs réalistes.

- ▶ Plusieurs modifications (« mods ») issues pour certaines de Total Annihilation, d'autres réalisées uniquement pour Spring.
- ▶ Compatibilité avec les fichiers des unités originales de Total Annihilation, donnant ainsi aux unités tierces parties la possibilité d'être importées dans Spring.
- ▶ Des intelligences artificielles complexes dont certaines particulièrement redoutables.
- ▶ Une interface puissante conçue pour éviter une simple gestion individuelle.
- ▶ Des mises à jour et corrections de bogues fréquentes.

Seulement le projet Spring, c'est uniquement le moteur 3D du jeu, pour pouvoir en profiter vous devrez ajouter de nombreuses ressources pour obtenir un jeu à part entière : des mods (ou modification), qui sont les unités du jeu, des cartes, qui sont les terrains de batailles, des IAs (intelligence artificielle) si vous voulez jouer en solo, des Interfaces graphiques pour créer ou rejoindre des parties en réseau,...

Les mods

Voici une sélection des meilleurs mods pour Spring :



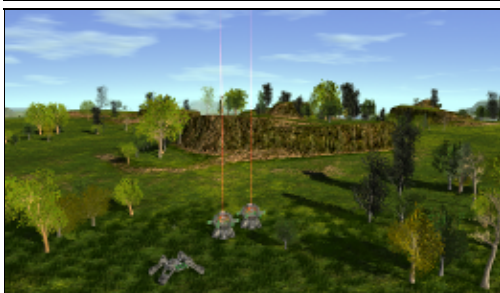
Balanced Annihilation

Le plus ancien, mais aussi le plus joué.
Un mod futuriste, basé sur Total Annihilation.



Zero-K (GPL)

Assez récent, il commence à avoir une bonne popularité.



EvolutionRTS (CC-BY-NC-ND)

C'est la challenger, un mod futuriste assez fun.



Spring1944 (CC-BY-NC)

Un mod sur la Seconde Guerre mondiale.



Imperial Winter

Un mod sur l'univers de StarWars.
Actuellement en Beta, et très attendu.

Et d'autres mods non maintenus :



XTA : ce mod reprend les unités originales du jeu Total Annihilation, il oppose les armées du Core contre celles de l'Arm. Certains pensent que le Core est favorisé car il possède une arme bien trop puissante : le Krogoth ! **XTAv9.56**



Expand and Exterminate : ce mod beaucoup plus classique, possède une gamme complète d'unités qu'elles soient terrestre, aérienne ou naval. **Expand and Exterminate v.0.42**

Vidéo

Vidéo



Installation

Un problème à l'installation ou à l'utilisation de ce logiciel ?

Consultez notre Faq !

Attention : Avant d'installer une nouvelle version de Spring, vous devez absolument désinstaller toute trace d'une précédente installation.

Désinstaller le jeu, mais également supprimer le fichier de configuration /.springrc et le dossier /.spring
Sinon vous risquez d'avoir des problèmes de synchronisation lorsque vous voudrez jouer sur Internet !

Ce jeu est présent sur les dépôts de Djl.

Paquets binaires

Il existe plusieurs dépôts (à ajouter dans /etc/apt/sources.list) :



Ubuntu Karmic 9.10

Aller dans Applications > Ubuntu software center Installez springlobby.

Ubuntu Jaunty 9.04

Ajouter le dépôts en éditant **/etc/apt/sources.list**

```
deb http://ppa.launchpad.net/spring/ubuntu jaunty main
```

Ensuite mettez à jour et installez le paquet (en root) :

```
-- wget -O -
"http://keyserver.ubuntu.com:11371/pks/lookup?op=get&search=0xFC66403D8670A035"
| apt-key add -
apt-get update
apt-get install spring spring-maps-default
```



Archlinux yaourt -S spring

Gentoo :

Il y a un overlay déjà préexistant. L'exemple fourni prend en compte que vous n'avez jamais utilisé layman auparavant. Si vous connaissez vous savez ce qu'il faut faire.

```
emerge layman
layman -f -a spring-unofficial \
  -o http://svn.springlobby.info/trunk/gentoo/overlays.xml
echo "source /usr/portage/local/layman/make.conf" >> /etc/make.conf
echo "games-strategy/spring ~x86" >> /etc/portage/package.keywords
emerge spring
```

Layman aide aussi pour les mises à jour :

```
layman --sync ALL
emerge spring
```

Frugalware :

installation du jeu et du lobby :

```
pacman-g2 -S spring springlobby
```

installation des mods :

```
pacman-g2 -S spring-mod-ca spring-mod-ba spring-mod-exex spring-mod-1944
spring-maps-1944 Installation des sources :
```

Installation des dépendances ci-dessous :

```
build-essential subversion scons libSDL-dev libopenal-dev libglew-dev libboost-dev
libboost-thread-dev libboost-filesystem-dev libboost-regex-dev libdevil-dev libaio-dev
libjpeg-dev libfreetype6-dev python2.4-dev
```

Récupérez les sources [ici](#) et décompressez l'archive :

```
tar xjvf spring_0.xx.x_src.tar.bz2
cd spring_0.xx.x
ensuite :
cmake .
si tout se passe bien continuez, sinon vérifiez les dépendances manquantes.
make Pour l'installer ( en tant que root ) : make install Pour que le répertoire de données soit disponible
dans votre home il faut exécuter ceci : echo "SpringData=$HOME/.spring" >> ~/.springrc
```

Ajout des données :

Le jeu est maintenant installé mais pour qu'il fonctionne il faut rajouter les données non-libre (carte, mode de jeu, intelligence artificielle ...).

Pour cela récupérez le fichier [spring_data_pack.tar.gz](#) (270Mo).

Créez le répertoire `./spring/` `mkdir ~/.spring` Puis décompressez l'archive dedans

```
cd ~/.spring
tar -xvjf ~/spring_data_pack.tar.gz
```

Configuration

Réglages :

Les réglages sont désormais modifiables à partir de Springlobby.

Lobby

Pour la sélection d'une partie en multijoueur il existe aussi des interfaces, le choix de celles-ci est laissé au joueur.

Les interfaces disponibles sont :

- ▶ Spring Lobby (Disponible)
- ▶ AF Lobby (Disponible)

Seul Spring Lobby sera abordés ici, puisqu'il est le plus simple à installer/utiliser.



Spring Lobby est aussi un client lobby pour TA-Spring, il est développé en C++ et est sous licence GPL. Ce projet a pour but :

- ▶ Faire un client Lobby moderne en C++,
- ▶ Faire un client multi-plateforme grâce à wxWidgets,
- ▶ Un client lobby sous licence GPLv2,
- ▶ Un interface propre et intuitive,

- ▶ Support complet de l'UTF-8.

Il est possible de rejoindre et de jouer des parties, mais certaines fonctionnalités manquent encore et sont en développement.

Dépendances nécessaires :

- ▶ wxWidgets >=2.6.0
- ▶ wxGTK
- ▶ GCC
- ▶ Make

Installation de Spring Lobby :



Ubuntu Le dépôt contenant Spring possède aussi springlobby

```
apt-get install springlobby
```

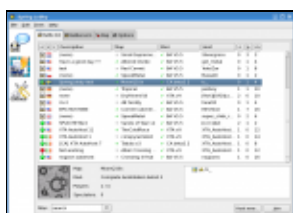
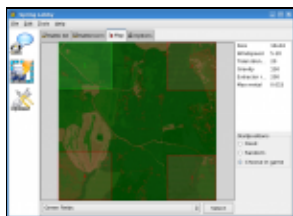
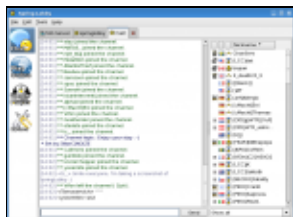


Archlinux yaourt -S springlobby

Compilation à partir des sources :

```
git-clone git://springlobby.info/git/buildbot/springlobby.git
cd springlobby
./autogen.sh
./configure
make
Et l'installation en root make install
```

Pour lancer Spring Lobby il suffira de faire un : springlobby





Captures d'écran de Springlobby.

[Site officiel de springlobby](#)



En bref

- ▶ Développeur : taspring-clan-sy
- ▶ Genre : stratégie temps-réel
- ▶ Langue : Anglais
- ▶ Mode de jeu : Solo & Multijoueur (local ou Internet)
- ▶ Licence : Moteur libre mais nécessite des données non-libre
- ▶ Configuration :

Processeur	Au moins 1 GHz
Mémoire	Environ 512 MB
Carte graphique	Carte graphique : Geforce4 MX ou Radeon 7000
Accélération graphique	requis

Liens

- ▶ [Site officiel](#)
- ▶ [Téléchargez des cartes, mods, ...](#)
- ▶ [L'article de vivien sur ubuntu-fr.org](#)
- ▶ [Documentation très complète](#)

Portfolio





Article sous [GNU Free Documentation licence](https://www.gnu.org/licenses/fdl.html) - Jeunix.net