



Bonjour et bienvenue sur un tutorial du Modding-Site.

Ce tutorial concerne le jeu «Le Seigneur des Anneaux la Bataille pour la Terre du Milieu II », mais il s'applique au moteur de jeu SAGE plus généralement. Ce tutorial a été écrit par une personne, je vous demande donc de respecter les droits d'auteur, et de demander l'autorisation pour toute copie du contenu de ce tutorial. Vous pouvez me joindre via mon adresse e-mail: [moddingfr@free.fr](mailto:moddingfr@free.fr).

Bonne lecture à tous,

Cordialement The Dead Player.



Ajouter une nouvelle vidéo dans le jeu : ce tutorial va vous apprendre à insérer une nouvelle vidéo dans le jeu, comme par exemple la cinématique lors du lancement du jeu ou le logo d'EA ainsi que certaines vidéos qui apparaissent dans le palantir lors de l'utilisation d'un pouvoir.

Ecrit par ched traduit par The Dead Player

### Ajouter une nouvelle vidéo dans le jeu

Avant de commencer ce tutorial, je voudrais prendre le temps de remercier certaines personnes sans lesquelles le tutorial suivant n'aurait pas été possible.

À savoir Gandalf/TKelly, pour son travail d'identification sur l'utilisation faite du format VP6 par EA Games et de ses efforts constants sur obtenir l'apparition des nouvelles vidéos dans le jeu, et Siberian Gremlin pour l'interprétation des codecs utilisés par EA pour leurs fichiers VP6 et la réalisation d'un grand outil pour nous aider nous moddeurs.

Tout d'abord, il vous faut vous procurer certaines choses. Le logiciel [VirtualDub](#) (site officiel) et le codec VP6 réalisé par On2 et le VP6Builder par Siberian Gremlin et SoundXchange par David Mercier, j'ai regroupé tout ceci dans une seule archive winzip, [VP6Pack.zip](#). De plus vous devez vous procurer [Audacity](#) et son [plugin MP3](#).

#### **I/L'audio**

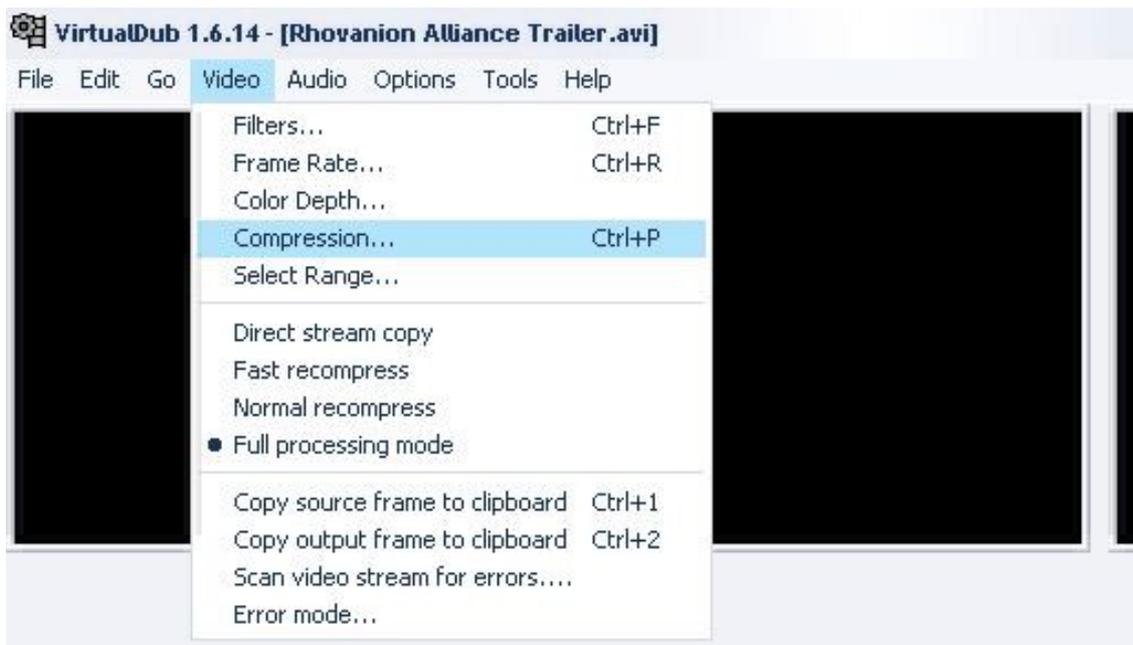
Une fois que vous avez tout ces logiciels, lancer VirtualDub et ouvrez votre vidéo « file/open video file/ ». Nous allons commencer par extraire le son de la vidéo, aller dans Audio>Full Processing Mode. Puis aller dans Files>Save wav. Vous avez maintenant le son issue de votre vidéo, convertissez-le avec Audacity, ouvrez votre son dans Audacity et sauvegardez le au format .MP3.

Ouvrez SoundXchange et sélectionnez le fichier .mp3 que vous venez juste de créer, et sauvegardez le au format .dat

A présent il faut retirer le son de la vidéo, retournez dans VirtualDub, puis faites Audio > No Audio.

#### **II/La vidéo**

Ensuite cliquez en haut sur « Video » puis « compression... » comme ceci :



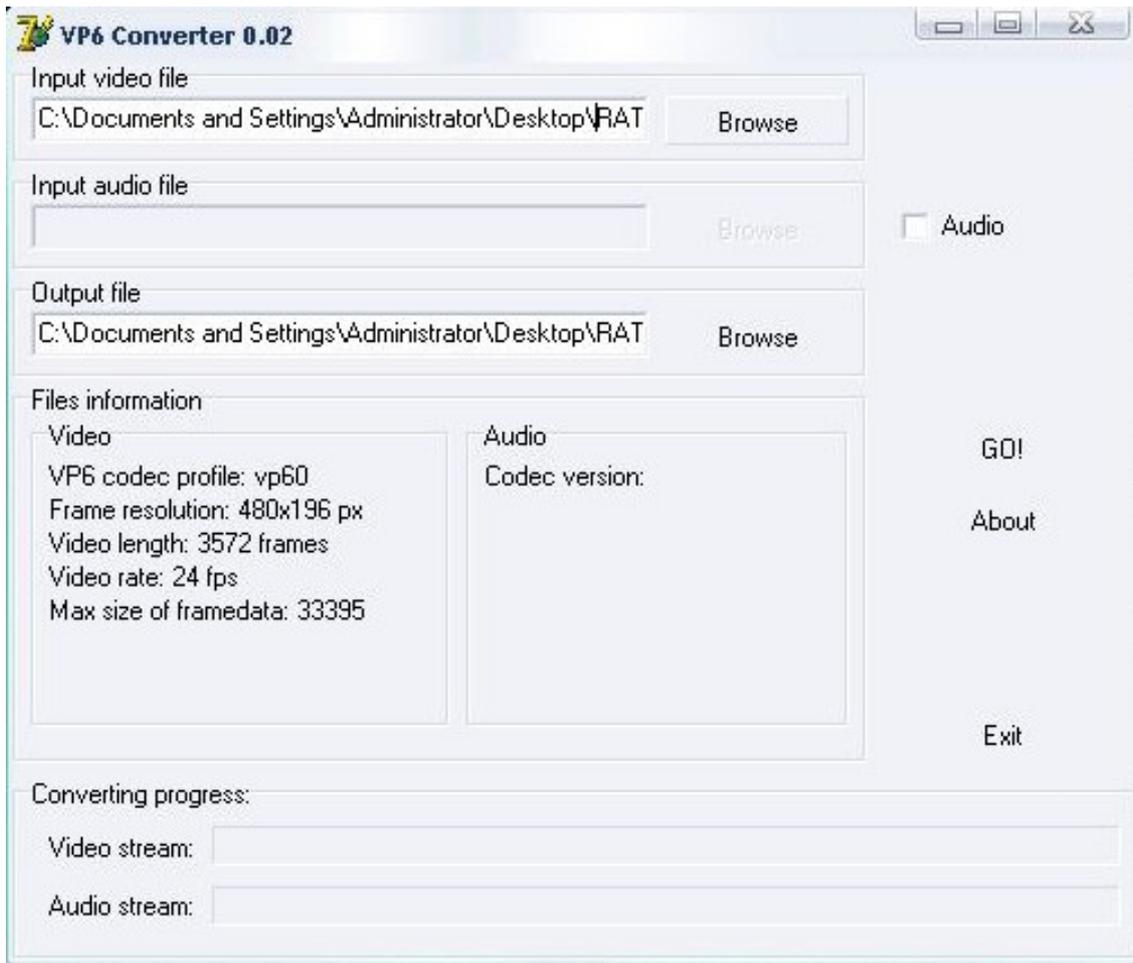
Vous allez trouver une liste de tous les codecs installés sur votre disque dur qui sont reconnus par VirtualDub. Vous devez maintenant choisir le codec que vous souhaitez employer afin de coder votre vidéo. Vous noterez qu'il y a plusieurs formats VP6, le VP6 0 et le VP6 1.

Petite explication, le VP6 1 est utilisé pour les vidéos du palantir et le VP6 0 pour les vidéos normales, comme par exemple le logo de EA lorsque vous lancez le jeu ! Après avoir sélectionné le bon codec, vous pouvez maintenant enregistrer votre vidéo « File/ Save as AVI » et choisissez l'endroit de sauvegarde, la vidéo s'exporte.

Ceci peut prendre du temps, tout dépend de la durée de la vidéo.

Une fois que l'opération est terminée, fermez VirtualDub et ouvrez VP6Builder.

### III/Le format VP6



L'interface d'utilisation est plutôt simple. Sélectionnez la vidéo que vous venez d'encoder dans la rubrique « Input vidéo File » et insérez votre son au format .dat dans « Input audio file »

Puis cliquez sur « Go ! » et patienter pendant que le logiciel crée la vidéo. Une fois ceci fait vous devez avoir une video VP6 prête à fonctionner! Mais ce n'est pas fini! Elle n'est pas encore dans le jeu ! Il faut placer la vidéo au bon endroit, c'est à dire dans Data/Movies et placer le son au format .mp3 dans Data/audio/speech (vous pouvez vous débarrasser du son aux formats .wav et .dat). C'est ici que le codage commence ! (Pour cela vous devez savoir extraire le INI expliqué dans le tutorial « Extraction du INI »).

Alors, ouvrez « Data/INI/video.ini » C'est ici que les vidéos sont nommées pour être utilisées plus tard dans le code. Si vous voulez juste changer la vidéo de démarrage ou une vidéo entre deux missions de la campagne il vous suffit juste d'éditer ce fichier par exemple pour changer la cinématique d'intro par votre vidéo :

Le code d'origine est :

```
Video Overall_Game_Intro
  Filename = CS01
  Comment   = "Overall Game Intro Cinematic"
End
```

Que vous modifiez en :

```

Video Overall_Game_Intro
    Filename = Le nom de votre video // CS01
    Comment = "Overall Game Intro Cinematic"
End

```

De plus il faut joindre le son à votre vidéo, donc aller dans voice.ini et ajouter:

```

DialogEvent MyVideo ; = le nom de la vidéo
Filename = MyCustomAudio.mp3 ; le nom de votre son.mp3
SubmixSlider = Movie
Volume = MOVIE_VOLUME
End

```

Maintenant quand vous lancerez le jeu ça sera votre vidéo qui serait jouée!

Comme je l'ai dit plus haut, vous pouvez aussi utiliser vos vidéos dans le palantir pendant un pouvoir spécial, pour cela éditer « video.ini » en ajoutant votre vidéo :

```

Video Palantir_608 //608 car il y a déjà 607 vidéo de palantir dans le jeu.
    Filename = votrevideodepalantir
    Comment = ; petite description de votre vidéo
End

```

Puis ensuite allez dans « specialpower.ini » par exemple si on veut, lorsque l'on utilise le pouvoir qui consiste à construire une tour naine ou on veut (pouvoir de l'étoile du soir) il faut éditer ce morceau de code :

```

SpecialPower SpellBookSpawnLoneTowerDwarf
    Enum =
SPECIAL_SPELL_BOOK_SPAWN_LONE_TOWER
    RadiusCursorRadius = SPAWN_LONE_TOWER_DECAL_RADIUS
    RequiredSciences = SCIENCE_SpawnLoneTower
    ReloadTime = SPELL_RECHARGE_TIME_TIER_1 ; in
milliseconds
    InitiateAtLocationSound = SpellSpawnLoneTower
    ViewObjectDuration = 10000
    ViewObjectRange = 200
    Flags = NO_FORBIDDEN_OBJECTS
RESPECT_RECHARGE_TIME_DISCOUNT
    ForbiddenObjectFilter = NO_SUMMON_STRUCTURE_NEAR_OBJECT_FILTER
    ForbiddenObjectRange = SPAWN_LONE_TOWER_DECAL_RADIUS
End

```

A ce code ajoutez une ligne :

« PalantirMovie = votrevideodupalantir » (ne mettez pas les guillemets^^)

Généralement il n'y a pas de son pour une vidéo dans le palantir, mais si vous en voulez une repasser par un DialogEvent dans voice.ini!  
Et les différentes possibilités sont nombreuses!

Si vous avez des questions concernant ce tutorial rendez-vous sur le [forum](#)!

Ecrit par ched, traduit et adapté par The Dead Player.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX  
LA BATAILLE POUR  
LA TERRE DU MILIEU  
MODDING-SITE

---

*The Dead Player*

