

## Le Module Vassal

### Avant Propos

Le module Vassal c'est la **boîte de jeu** que l'on va utiliser pour jouer par l'intermédiaire du programme Vassal Engine :

Le module Vassal est donc un fichier comme un autre que nous allons décortiquer, afin de mieux gérer la création et l'utilisation des modules en général.

### Révélation sur la convention de définition informatique du Module Vassal

Le module Vassal est un fichier qui a par **convention** une extension **.mod**. Cependant, depuis l'arrivée de la version 3.1 de Vassal, les fichiers avec l'extension **.vmod** lancent automatiquement Vassal pour les systèmes Windows et MacOs en double cliquant dessus et surtout lors d'une installation automatique préalable.

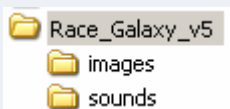
Les cas les plus fréquents sont donc de trouver un fichier **MonModule.mod** ou bien **MonModule.vmod**.

Mais tout *ceci n'est qu'une convention de nommage*, et rien de vous empêche de mettre l'extension de votre choix pour **MonModule.vassal** ou **MonModule**.

### Le Module Vassal est un fichier compressé au format ZIP

En fait, il est possible de considérer les fichiers utilisés par Vassal comme des fichiers compressés au format **.zip**. Il suffit d'utiliser un programme pour dézipper un fichier module Vassal pour s'en apercevoir :

Dans cet exemple, le module Race for the Galaxy version 5 a été dézippé pour donner 3 répertoires :



De plus, à la racine du répertoire principal, l'on trouve également le fichier **buildfile**.



*La structure d'un fichier Vassal sera toujours à minima :*

-Un répertoire **images**

- Le fichier **buildFile** (ne jamais modifier sans peine de **casser** votre module car c'est lui qui fait le lien entre les images et vos paramètres dans le module) : il est cependant possible de le visualiser avec un éditeur de texte.



## La gestion du répertoire images de votre Module

Attention ... un point fondamental doit être précisé ici lors de la création des modules Vassal :

**TOUTES LES IMAGES UTILISEES A UN MOMENT OU A UN AUTRE** se trouveront dans le répertoire images ... Même si vous changez d'image pour un autre plateau ou un autre pion lorsque vous utilisez l'éditeur Vassal ...

Bref, si vous changez dans votre paramétrage l'image du plateau de jeu en mode édition : **plateau.jpg** en **plateau.png** ou en **plateau2.jpg** ... et bien l'ancien fichier sera toujours présent dans le module et donc dans le répertoire images.

En résumé, si votre fichier **plateau.jpg** initial faisait 7 Mo, vous pouvez donc réduire la taille de votre module de 7 Mo en l'enlevant purement et simplement de ce répertoire. Au final, il faudra zipper le tout pour reformer votre fichier module Vassal « allégé de sa surcharge pondérale ».

### Nota :

Les manipulations de suppressions d'images sont des opérations délicates pour les personnes qui ne sont pas familiarisées avec l'informatique ... Eviter de la faire si vous avez le moindre doute !!

## Les fichiers d'extensions aux Modules Vassal

Dans le cas de Vassal, des fichiers "Extensions" peuvent s'ajouter afin de jouer sur un champ de bataille particulier (Module Star Wars Miniatures), sur un nouveau plateau (Module Age of Steam) en complément du module de base...

Par convention, les extensions sont des fichiers **MonExtension.mdx** ou **MonExtension.vmdx**. Ce sont également des fichiers **.zip**, comme les modules Vassal.

Vassal va procéder à l'ajout de l'extension, pour proposer les options de celle-ci avec celles du jeu de base. Les extensions doivent être placées dans un répertoire inférieur par rapport à la place du fichier Module Vassal. La structure du **Nom du Répertoire** des extensions est obligatoirement du type **NomduModule\_ext**. Noter que **\_ext** est la façon pour Vassal de reconnaître le répertoire des extensions d'un Module Vassal.

Le Module Age of Steam avec 3 extensions:

- 1) Dans un répertoire mettre le Module **AgeOfSteam.mod**
- 2) Créer le répertoire **AgeOfSteam\_ext**
- 3) Mettre les fichiers d'extensions **AoS France map.mdx** et autres ...
- 4) Lancer Vassal, l'ajout des extensions s'effectue de manière transparente pour le joueur.

Venez rejoindre la fabrique Vassal: <http://www.VassalFactory.org>