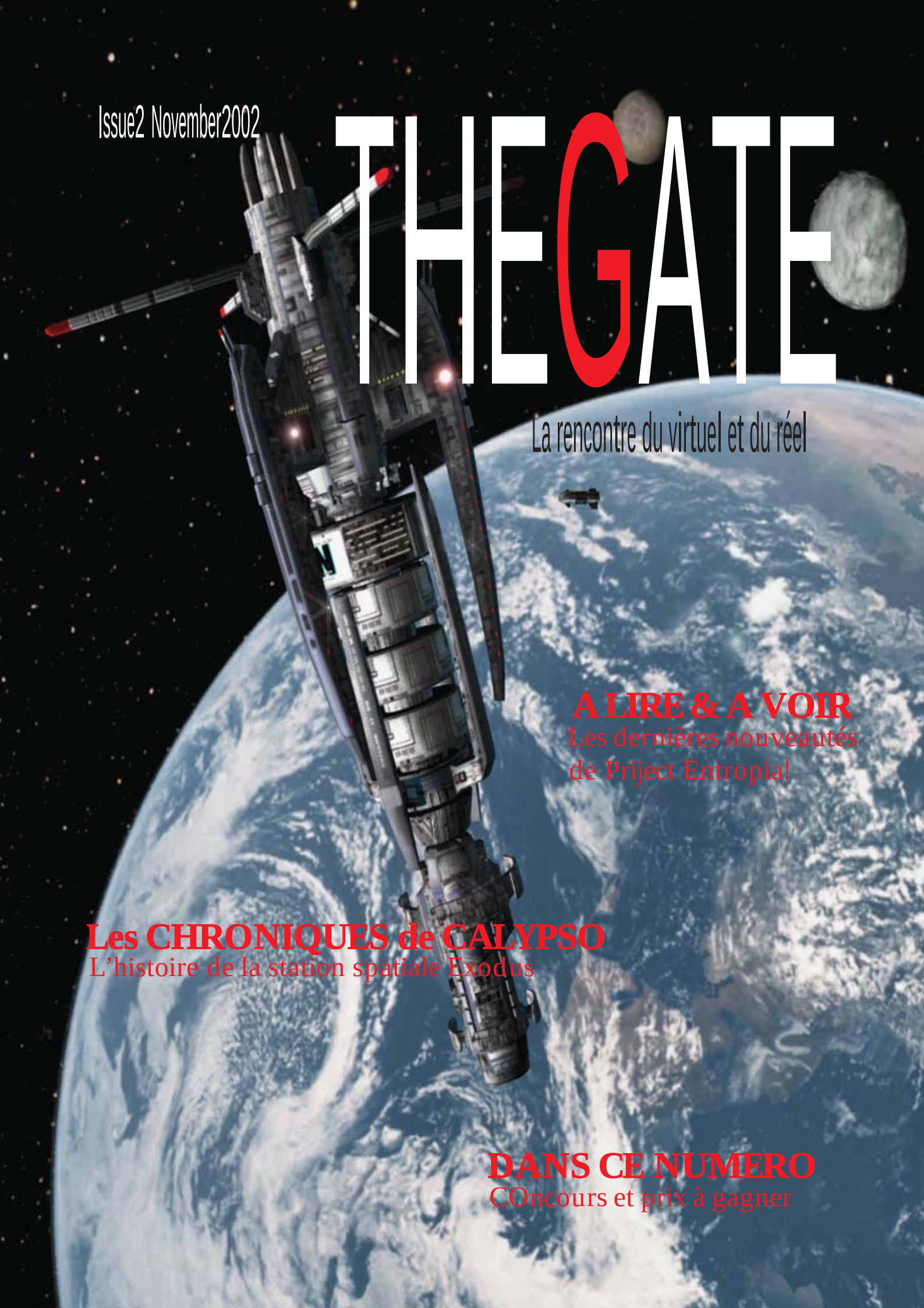
Issue2 November2002

THE GATE

La rencontre du virtuel et du réel



A LIRE & A VOIR
Les dernières nouveautés de Priject Entropia!

Les CHRONIQUES de CALYPSO
L'histoire de la station spatiale Exodus

DANS CE NUMERO
COncours et prix à gagner

THEGATE

Numéro de Novembre 2002

Redactrice en chef

Stephanie Haines

Rédacteurs

Frank Campbell
Helen Praetorius
Marco Behrmann

Illustrations

Fredrik Andersson

Portraits

Peter Alfredsson

Recherche d'images

Helen Praetorius

Mise en page

Stephanie Haines

Design

Stephanie Haines
Helen Praetorius
Frank Campbell

Sous la direction

Jan Welter Timkrans

Tous droits d'utilisation et de reproduction réservés.

MindArk AB
Järntorget 8
413 04 Gothenburg
Suède
Téléphone: +46 31-607260
Fax: +46 31-136016
Email: fanzine@project-entropia.com
Internet: www.project-entropia.com

Ravie de vous revoir pour ce nouveau numéro de *The Gate*. Vous nous aimez, vous nous aimez beaucoup, et je voudrais vous remercier tous pour votre soutien et vos encouragements. Bon, arrêtons là, on se croirait aux Oscars... Plus sérieusement, nous avons beaucoup apprécié vos commentaires. Nous avons reçu de nombreuses remarques positives, ainsi que des critiques et suggestions constructives, qui ont été également appréciées. Nous voulons atteindre un excellent résultat, alors continuez à nous envoyer vos suggestions...

Nous sommes maintenant en novembre, c'est probablement le mois le plus morne qui puisse exister en Suède. Il fait noir, froid et humide, et apparemment ne sentiment se retrouve chez de nombreux membres dans le monde entier. C'est là où nous agissons, et où nous tentons avec *The Gate* de vous divertir et de vous plaire, afin de passer cette mauvaise période ensemble, le mieux du monde.

Ce mois-ci, nous avons repris toutes les section du premier numéro, avec quelques nouveautés. Vous trouverez plus d'infos sur le développement, car vous avez été très nombreux à en demander davantage. Certains nous ont également demandé un guide stratégique, et Marco Behrmann vous a concocté quelques conseils. Nous tenons à vous impliquer encore plus dans ce projet, et avons organisé deux concours vous permettant de remporter des prix.

Nous attendons vos commentaires, critiques et contributions. Envoyez-nous tout cela à fanzine@project-entropia.com



Bonne lecture :

Sréphanie Haines,
Rédactrice en chef

Le développement de Project Entropia avance à grande vitesse, et nous nous préparons déjà à un autre patch. Le patch 4.0 apportera énormément de contenu au monde de Project Entropia, comme Marco Behrmann l'a annoncé par le passé. Nous n'avons pas encore de date de sortie, mais nous espérons pouvoir le faire mi-novembre. Voici quelques exemples des nouveautés apportées par ce patch :

- Les sociétés reviendront dans le jeu. Au commencement, vous pourrez enregistrer votre société et accepter ou refuser des membres. Les fonctions s'enrichiront avec le temps.
- Beaucoup de nouvelles compétences. Par exemple si vous tirerez au pistolet, cette compétence ne sera pas la seule à progresser, mais également de nouvelles compétences : Réflexes, Visée, Technique d'armes à feu...
- Les caractéristiques des personnages, par exemple force et agilité, fonctionneront correctement.
- Des milliers de nouvelles formes de vie seront ajoutées. Lors de notre dernier patch, 500 nouvelles créatures ont fait leur apparition dans le monde de Calyspo.
- Ajout d'un meilleur système de pathfinding.
- Plus de vêtements disponibles.

Nous avons lancé un patch en octobre dernier, la version 3.9. Ce patch prenait en charge principalement des problèmes de bugs et de stabilité. Pour les nouveaux utilisateurs qui n'ont pas été au courant du contenu de ce patch, en voici les détails :

- Nouveau système de création d'avatars (vous devrez redéfinir votre apparence, mais votre inventaire et vos compétences demeurent inchangés)
- Eradication du bug Deadshell
- Touches de raccourci : si vous utilisez une touche de fonction qui n'est assignée à aucun objet, l'arme/l'objet que vous portez revient dans votre inventaire
- Tous les nouveaux colons portent désormais la même marque de vêtements
- La position des objets dans l'inventaire est conservée, et non plus modifiée à chaque fois que vous effectuez une manipulation dans votre inventaire
- Nouveaux effets visuels pour la mort et la résurrection
- Plus de sons
- Des livres de plans améliorés

MESSAGE DE

MINDARK

- Mise à jour des terminaux de commerce et des stocks des magasins
- Plus d'objets
- Meilleur support pour les cartes vidéo plus anciennes
- De nombreuses créatures transportent plus d'objets, et moins d'argent réel
- La répartition des créatures de Calypso a légèrement changé
- Nouvelles fonctions de chat
- Modification du système de fabrication

Pour ce qui est des autres développements, notre équipe travaille actuellement sur le système de communication et vient de terminer son travail sur la gestion de la file d'attente des inscriptions. Des milliers d'anciens comptes ont été recyclés, et Calypso fourmillera bientôt de nouveaux colons.

Les développeurs de sons travaillent actuellement à l'ajout d'ambiances sonores partout où ils le peuvent. La tâche est ardue, car le monde de jeu est énorme. Après avoir traité toute la zone sauvage, la ville d'Hadesheim sera leur prochain terrain de travail. La profusion de sons et d'animations dans ce secteur cause d'importants problèmes de lag ; Le système de gestuelles a également subi un certain affinage. Plus de sons ont été ajoutés, mais de nombreux sons déjà liés à votre avatar seront altérés pour les rendre aussi réalistes que possible.
Comme je l'ai mentionné plus tôt, la section Vêtements sera bientôt plus complète. Vous aurez des manteaux et des vestes pour homme et femme, des jupes, et même des talons hauts. Certaines textures ont également été modifiées. Le système a été repensé pour vous permettre de changer vous-même la couleur de vos habits, si vous avez la compétence et l'appareil nécessaire. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans la rubrique Mode de *The Gate*.

Editorial

Newbie, MMORPG, Avatar, PvP, Lag, PNJ, Mob, Cookie (non, pas ceux qu'on mange)...
La première fois que j'ai entendu tous ces termes, j'ai eu la même réaction que lorsque j'ai entendu parler suédois pour la première fois. Mais maintenant, je travaille dans le milieu depuis sept mois, et je connais tous ces termes par coeur, même si mon suédois laisse encore un peu à désirer. Connaître cette terminologie a été une étape pour Steph, mais si elle arrive à atteindre le stade d'experte ultime en matière de jeux vidéo, ce sera un grand bond pour l'humanité. Et ça ne sera pas facile. Que je vous explique un peu...
Je suis une newbie. (Ca y est, j'utilise un mot que je viens d'apprendre.) Je n'ai jamais joué à un jeu vidéo de ma vie, à part Pong sur Commodore 64. Triste, non ? J'ai touché un peu à ces jeux, par exemple Pac Man ou Frogger, mais la plupart du temps je préférais quand même ma poupée Barbie. Je ne suis jamais allée plus loin. Les jeux vidéo ne m'ont jamais attirée, jusqu'au mois de mars 2002, date à laquelle MA m'a embauchée au poste de relations publiques. Ensuite, je m'y suis mise.

J'ai tout d'abord dû faire des recherches sur le monde du jeu vidéo. MA première tâche a été de lire tout ce qui concernait PE, pour comprendre de quoi il retournait. Je n'étais pas du tout familiarisée avec l'idée de monde virtuel, encore moins avec celle de jeu en ligne massivement multijoueurs. Le seul jeu de rôle que je connaissais, c'était Dungeons & Dragons, alors j'ai dû compléter mon éducation. C'était très intéressant. J'étais étonnée que ce genre d'univers soit en développement. J'avais une très bonne vision d'ensemble du projet avant de commencer à travailler, mais lorsque je suis entrée dans les bureaux de MA, j'ai compris que j'avais encore beaucoup à apprendre. J'avais en face de moi des gens qui s'y connaissaient à fond en graphismes, programmation et construction de sites. Et qui jouaient, en plus. Ils étaient nombreux à me dire qu'ils aimaient jouer à PE en plus d'autres jeux en ligne.

Je savais que je devais jouer pour espérer atteindre leur niveau, alors je me suis lancée. Je me suis connectée chaque jour. Au début, c'était pour rechercher et pour tester, mais maintenant c'est

'Le newbie'



aussi par plaisir. Je suis accro. Je me suis déjà beaucoup amusée rien qu'en créant mon avatar. J'ai mis deux heures pour atteindre le résultat que je voulais voir. J'ai faut un peu de chasse, et maintenant je me suis mise à l'extraction. J'attends avec impatience les appartements pour que je puisse décorer le mien. Mais je sais que j'ai encore beaucoup de chemin à faire avant d'entrer dans la galerie des meilleurs joueurs...

J'ai toujours eu en tête ce stéréotype de jeune adolescent jouant nuit et jour dans une cave sombre. Mais pas du tout ! Les joueurs sont des hommes, des femmes, des garçons et des filles de tous âges et de toutes origines sociales, avec des intérêts différents. C'est un marché très vaste auquel s'adresse Project Entropia. Et je suis vraiment heureuse d'en faire partie.

Stephanie Haines

Vous voulez partager votre opinion ? Faites-le nous savoir en envoyant vos commentaires à fanzine@project-entropia.com

PE ROX!
SMS
1 2 3
4 5 6
7 8 9
* 0 #

Le micronet

Frank Campbell

J'adore ça ! Le SMS a vraiment décollé depuis deux ans. Plus compact et plus accessible qu'Internet, il a créé un nouveau mode d'expression à part entière.

Les appels téléphoniques coûtent cher et prennent du temps, les mails ne peuvent être reçus que si vous avez un ordinateur portable avec vous toute la journée. Avec un SMS, c'est beaucoup plus facile ! De presque n'importe quel téléphone mobile, vous pouvez envoyer rapidement un message à un autre téléphone dans le monde entier en quelques secondes. Pour 1 ko de texte, ce système de micro communication est à la fois rapide et peu cher.



Tout le monde s'y met, et pas seulement les jeunes. Les mères ont rétabli le contact avec leurs fils malgré leur vie trépidante, et les jeunes se font des amis et organisent des sorties grâce à ce réseau invisible.

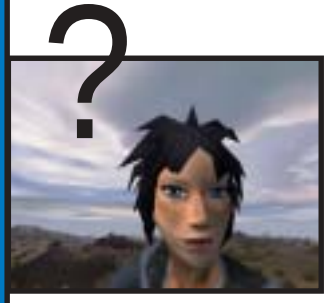
Le premier SMS aurait été envoyé en décembre 1992, depuis un PC à destination d'un téléphone portable sur le réseau Vodaphone. Depuis cette époque, le SMS a connu un succès sans précédent. Si les campagnes de publicité étaient alors essentiellement tournées vers le monde des affaires, les publicités d'aujourd'hui sont colorées et ciblent un public jeune. Il n'a pas fallu attendre longtemps à voir apparaître un nouveau code d'écriture propre à ce moyen de communication, dont le symbole le plus célèbre est sans aucun doute le smiley :-)

Il semble que la parenté de cette création doive être attribuée à Scott E. Fahlman, un informaticien de Pittsburgh, qui le 19 septembre 1982 a trouvé ce moyen d'exprimer ses émotions grâce aux caractères ASCII. Si l'archéologie digitale vous intéresse, allez voir http://www-2.cs.cmu.edu/~sef/Orig-Smiley.htm, où vous pourrez lire le message original.

Les promesses de développement futurs, avec l'EMS (Enhanced Message Service) permettant des icônes, des images et des musiques, et même du MMS (Multi-Media Message Service) nous donne d'immenses possibilités de communication. Les prévisions du nombre de téléphones mobiles atteignent le chiffre de 500 millions pour l'année 2003, sa place dans nos modes de communication semble désormais bien assurée.

@+ :-)

Vous vous êtes déjà demandé qui était réellement derrière les avatars ?
Allez dans la section Communauté du site Project Entropia, et rejoignez la poopulation des enthousiastes de PE du monde entier pour faire connaissance avec les autres colons. www.project-entropia.com, bouton Communauté.



Rencontrez Mindark

Helen Praetorius



Rencontre avec la belle Ling Liu

Q : D'où viens-tu ?
R : Je viens d'un endroit qui s'appelle Shija Zhuang, en Chine *(J'y suis allée moi-même, c'est un très bel endroit)*

Q : Et pourquoi es-tu venue enSuède ?
R : Mon mari y est venu pour ses études, et lorsqu'il a commencé à travailler je suis venue aussi.

Q : Et tu vis ici depuis longtemps ?
R : Cinq ans.

Q : Tu as l'air très jeune. Laisse-moi deviner, 30 ans ?
R : J'en ai 42

Q : Et qu'est-ce que tu fais à MindArk ?
R : Je programme la base de données et je travaille sur les serveurs.

Q : En termes simples, est-ce que tu peux nous expliquer en quoi cela consiste ?
R : Je participe au développement du système d'exploitation, du serveur économique, du serveur de jeu, j'écris de nombreuses fonctions nécessaires au programme, afin qu'il tourne plus rapidement, qu'il soit plus facile à utiliser. J'ai remplacé la technique initiale par la technique DAL.

Q : Depuis combien de temps est-ce que tu travailles à MindArk ?
R : Six mois et demi maintenant.

Q : Qu'est-ce que tu préfères et que tu détestes dans ton travail ?
R : Le meilleur, c'est que ça m'intéresse beaucoup. Le pire, c'est le manque d'exercice physique.

Q : Qu'est-ce que tu considères comme le plus important dans la création d'un monde virtuel ?
R : Ce qui est le plus important, c'est d'attirer les utilisateurs. Il faut que le jeu soit accessible aux nouveaux joueurs, mais aussi qu'il soit intéressant pour les vétérans.

Q : Qu'est-ce qui fait selon toi de PE quelque chose d'unique ?
R : Les diverses techniques employées pour les sons, les musiques, les couleurs, ainsi que le scénario très original.

Q : Qu'est-ce que tu préfères dans Project Entropia ?
R : Qu'il soit possible de créer l'avatar qu'on désire, de lui acheter différents habits, des armes, et de choisir ce qu'on veut combattre. Le plus intéressant pour moi est la possibilité de prendre rendez-vous avec des amis pour jouer en ligne, de se rencontrer à un moment et dans un lieu précis pour être ensemble.

Q : Comment penses-tu que les femmes approcheront Project Entropia ?
R : Elles seront impressionnées par le design, mais je pense que ce qui les fera revenir, ce sera la possibilité d'utiliser leur imagination en créant un look unique, de s'exprimer par la mode, et de rencontrer des gens du monde entier.

Q : Qu'est-ce que tu aimes faire de ton temps libre ? A rester assise toute la journée, autant que ce soit quelque chose d'actif !
R : Du tennis de table.

Q : Qu'est-ce que tu aimerais dire pour conclure ?
R : Ce que je veux, c'est travailler dur avec les autres pour améliorer Project Entropia continuellement en ajoutant de nouvelles technologies et des fonctions toujours plus variées.

Mon Rôle d' OP

Samuel 'Melchior' Karlsson

Bonjour à tous. Dans PE, on me connaît sous le nom de Melchior, et dans la vie réelle également. Un vendredi, je suis allé dans les bureaux de MindArk rendre visite à Thommie (le responsable Web et relations publiques) ; J'avais été modérateur pour le canal ICQ Project Entropia de temps en temps, et ils voulaient que ce canal de discussion devienne permanent. Ils voulaient me rencontrer en personne pour cela.
Après être arrivé sur les lieux, Thommie est descendu me voir au bout d'une minute. Il était beaucoup plus jeune que ce que je pensais. C'est le costard-cravate de son portrait sur le site qui doit lui donner quelques années de plus, et je craignais qu'il soit un de ces hommes d'affaires carrés comme on en voit partout. Mais chez MindArk, la plupart des employés sont jeunes et enthousiastes, et je prendrai certainement beaucoup de plaisir à travailler avec eux, même si je ne ferai pas grand-chose. Il faut mettre un peu d'ordre dans nos salles de discussion.

En fait, tout a commencé par une blague entre Julien (le webmestre) et moi.
En mai dernier, lorsque la beta ouverte a commencé, tout le monde demandait un compte. Je lui ai demandé comment il arrivait à survivre dans ces conditions, et il m'a répondu « Pourquoi est-ce que tu n'essayes pas toi-même ? ». Et je n'ai pas quitté mon clavier de la journée. Je répondais à des questions sur le gameplay, les éléments implantés, la manière dont ils fonctionnaient... Je pense que je n'ai jamais vu autant de newbies de toute ma vie :) Mais c'était très amusant. Apparemment, j'ai impressionné Marco et toute l'équipe, parce que je me suis retrouvé rapidement comme une sorte de figure de proue du canal de discussion, lors d'une cérémonie qui consista à descendre une canette de bière et à prêter allégeance au grand autel de MindArk : les serveurs. Notez que je ne travaille pas pour MindArk. Je suis toujours un testeur, et rien qu'un testeur.
Mon rôle consiste à changer le sujet du chat pour y inclure les dernières nouveautés (principalement les périodes de désactivation du serveur, les patches et autres news), m'assurer que l'ambiance reste bonne, et garder une trace de ce qui se passe. Même si je ne sais pas tout et si MindArk ne me communique pas beaucoup d'éléments, j'essaierai de vous aider. N'ayez pas peur de poser vos questions. Moi aussi j'ai l'air stupide, de temps en temps, et je m'en fiche. :)

Habituellement, je passe ma vie devant mon ordinateur, mais mes heures d'activité changent beaucoup d'un jour sur l'autre. J'étudie un peu, et parfois il faut que je dorme. Je vis en Suède, alors si vous voulez me parler pensez à consulter les fuseaux horaires sur le site. Ou bien envoyez-moi un message privé ou un mail, et voyez si vous recevez une réponse.

Prochainement, je commencerai à apporter à MindArk tout un flot de questions et de suggestions, dans le but d'améliorer PE et d'éclaircir certains points obscurs soulevés par les membres.



Le journal d'Ero Hartstenner
Chapitre II



Frank Campbell

La première chose qui m'a frappée au sujet du lieutenant Entenak, c'est son physique. Ses cheveux blonds mi-longs encadraient parfaitement son visage sans défauts et ses yeux noisette. C'était une femme athlétique, et je pus sentir la force de sa poignée de main lorsque nous fîmes connaissance au dernier étage de la tour Kordex.

« Le chancelier a été très impressionné par vos talents de négociateur, commença-t-elle. Il apprécierait grandement votre aide sur une affaire délicate. ».
Nous marchâmes jusqu'au bord du toit et regardâmes le vieux Rome baignant dans la lueur orangée du soleil couchant. Elle poursuivit : « Nous voulons que vous soyez son représentant officiel au siège des Alliances Corporatistes à Abulfeda, sur la Lune ». Je la regardai ; c'était une grande opportunité – représentant du chancelier – je n'en demandais pas tant. Elle contemplait toujours la ville.
« Le chancelier souhaite alléger les tensions entre l'Empire fédéral et l'Alliance des corporations, et a dessiné les grandes lignes d'un plan de coopération mutuelle bénéfique. » Elle se retourna et revint vers les escaliers afin de redescendre. « Ces documents contiennent les détails du plan, je vous conseille de vous familiariser avec ces éléments avant de partir. La rencontre aura lieu dans cinq jours. »
Nous redescendîmes dans la rue, et avant de nous séparer elle me dit : « Au fait, j'enverrai quelqu'un vous rencontrer à l'aéroport, qui vous communiquera des informations supplémentaires sur les membres du conseil, ainsi qu'un présent à remettre à Ibhan Asthejt de la part du chancelier. Ils étaient amis à l'université. » Je l'ignorais. Je lui demandai si je pourrai un jour rencontrer le chancelier en personne.
« Certainement, nous organiserons une entrevue à votre retour. Je sais que vous ne nous décevrez pas, M. Hartstenner. »
Je restai assis sur mon balcon ce soir-là, à lire le plan. Un partage de revenus pour l'Alliance, en contrepartie du soutien logistique et sécuritaire de l'Empire. J'étais optimiste au sujet du plan, et enthousiaste à l'idée d'y être impliqué. Je pensais aussi que je ne voulais plus vivre seul. Je voulais du repos. Je pensai au lieutenant Entenak.
Les voyages en navette me rendent nerveux. Toute cette puissance brute... Pendant le trajet, je me suis plongé dans les biographies des différents membres du conseil. Des gens intéressants et intelligents. Si cette proposition était concrétisée, pensai-je, la Terre pourrait se remettre de sa débâcle. Dans mon emportement, je m'imaginai même qu'on recevait enfin un message d'une sonde Odysseus.
C'est toujours impressionnant de voir la Terre depuis la Lune. Elle est si majestueuse, si colorée en comparaison avec le vide intersidéral. Après un repas et une toilette, je fus conduit au complexe principal, puis à la salle de réunion, où je rencontrai les membres du conseil. Les choses se compliquèrent alors. La proposition fut accueillie avec suspicion.
Pourquoi devrions-nous partager nos revenus ? Ne payons-nous déjà pas des taxes ? Nous protéger, mais de quel danger ? Comment l'Alliance pourra-t-elle gagner de l'argent ? Pourquoi est-ce que le

suite en page 9

chancelier ne s'occupe pas simplement de politique et oublie le commerce ?
Ma tête commença à tourner, il faisait chaud dans la salle. Tout ce que je pensais, c'était « Je sais que vous ne nous décevrez pas, M. Hartstenner. Le chancelier a été très impressionné par vos talents de négociation ». Je tentai de me concentrer sur leurs arguments, pendant près de deux hrures. Je les assurai que je transmettrai leurs questions à la Terre le soir même.
Je me sentis ridicule en approchant M. Asthejt pour lui remettre le présent du chancelier, mais c'était mon devoir, et l'atmosphère se détendit un peu. Je réunis mes papiers dans un silence total, leur souhaitai une bonne soirée, puis quittai la salle.
Comment allais-je réconcilier les deux forces en présence ? Ma tâche était-elle impossible ? Je voulais tant réussir...
Brusquement, il y eut un grand bruit. La tour trembla. Une navette devait être entrée en collision avec le complexe. Mon cœur se mit à battre à tout rompre. Je revins en courant vers la salle du conseil. Une épaisse fumée noire obscurcissait le hall. La chaleur était étouffante. Je restai là, sous le choc...

A suivre dans le prochain numéro de *The Gate*.



TEST DE NOVEMBRE

Omegaton M2201

Valeur : 3 PED
Poids : 0.6
Energie : 1
Dommages : 4

Comme la plupart des nouveaux colons de Calypso, je n'avais rien. Lorsque je suis montré à bord du croiseur interstellaire, on m'a seulement donné une tenue standard de la Fédération. Je n'avais que 6 PED lorsque je suis arrivé sur Calypso.
Je ne pouvais pas acheter grand-chose, et j'ai presque paniqué quand je me suis dit que j'allais devoir construire ma nouvelle vie avec seulement 6 PED. Soit je devais me reconvertir en mendiant, soit être intelligent. J'ai choisi d'être intelligent.
Je me suis acheté l'arme la moins chère du marché, l'Omegaton M 2201, pour 3 PED, ainsi que des munitions pour 2 PED. Cette arme était très légère et faisait des dommages très faibles. Je ne me faisais pas d'illutions au sujet de cette arme. J'avais entendu des histoires de monstres énormes dans les étendues sauvages, et je ne projetais pas d'approcher ces monstres avec mon petit pistolet.

Les seuls animaux que je prévoyais de chasser étaient les plus petits, et heureusement pour moi j'en rencontrai quelques uns.
Ma première rencontre fut avec un Fugabarba, qui tomba sans résistance à mes pieds. J'ai continué à chasser des petits trucs avec mes 2000 balles, et après quelques jours de chasse, évidemment ponctués de moments de chance, je suis parvenu à récolter la somme de 9 PED. Je sais que ça ne représente pas grand-chose, mais avec le PED qui me restait de mes économies d'origine, j'en avais maintenant 10.
Ma compétence d'armes de poing était maintenant à 7, et mes tirs devenaient de plus en plus efficaces.

Je suis resté autour d'Atlas Haven pendant un jour ou deux, et j'ai revendu mon pistolet à un colon très riche qui me l'a acheté pour 5 PED. Peut-être ext-ce le destin, mais il n'étais pas encore allé voir les prix pratiqués aux terminaux, et après tout c'est la loi du marché. Maintenant, j'ai 15 PED en poche, et j'ai pu m'acheter un équipement de mineur complet. J'ai été heureux de pouvoir arrêter la chasse et d'améliorer mon niveau de vie sur Calypso.

Lamoghini Sabage

CALYPSO MODE

Helen Praetorius

La première impression – lorsque nous rencontrons quelqu'un pour la première fois. C'est difficile à décrire, et cela change d'un individu à l'autre. Est-ce que cette première impression affecte la perception de l'autre ? Très probablement. A la fin de la journée, la frontière entre réel et virtuel s'efface. Mais dans Project Entropia, nous voulons que vous le monde connaisse la même impression. Je vais vous expliquer...

Tous les nouveaux colons portent la même marque de vêtements. Pourquoi ? Nous souhaitons que tous les colons soient au départ sur un pied d'égalité. Cette tenue s'appelle la Tenue Standard du Colon de Calypso. C'est la première possession du colon, étant donné que les lois interdisent l'apport de biens personnels sur la planète. Cette règle est strictement appliquée, afin d'éviter de contaminer l'environnement. Les colons passent une procédure de désinfection et un examen médical avant de recevoir leur tenue.



Cet ensemble n'est peut-être pas le plus beau du marché, mais il est confortable et pratique. C'est un ensemble deux pièces, léger, en fibre Omniflex, qui fait partie de la ligne de vêtements CommuniClothes. Ces habits comportent des senseurs permettant au colon de connaître différentes informations sur son métabolisme. Cette tenue vous protégera de l'environnement naturel de Calypso, de la pluie, du froid ou de la chaleur. Même si cette tenue est produite en masse et coûte très peu cher, elle répond néanmoins aux critères de survie sur Calypso. C'est pourquoi les nouveaux colons la reçoivent tous.

Dans cette tenue, vous ressemblerez à tout le monde, mais il existe d'autres manières de se distinguer. Pourquoi ne pas adopter une coupe de cheveux originale, ou encore personnaliser votre look ? Ce mois-ci, nous recherchons les coupes de cheveux les plus funky de Calypso. Faites travailler votre imagination, et envoyez-nous vos screenshots à fanzine@project-entropia.com. La meilleure coupe de cheveux sera publiée dans le prochain numéro de *The Gate*.



Helen vous conseille

Pour renouveler votre garde-robe, allez à Cult Clothes à Hadesheim, le plus grand choix d'accessoires de mode de Calypso.





EXODUS: PASSE, PRESENT & FUTUR

Stephanie Haines

La station spatiale Exodus accueillera bientôt le réseau d'informations EBN.
EBN a approché l'Empire fédéral et Omegaton Industries pour leur demander de construire ses nouveaux locaux dans la station orbitale Exodus. Cette localisation offrirait un point de vue imprenable sur Calypso. Mais récemment, la station a été interdite aux civils. Après des mois de négociations, l'Empire et Omegaton ont accepté d'étudier la proposition d'EBN et un accord a été conclu dont les modalités exactes demeurent confidentielles. On a entendu dire que les frais de maintenance de la station étaient très élevés, et qu'EBN a apporté un aide financière plus que bienvenue.

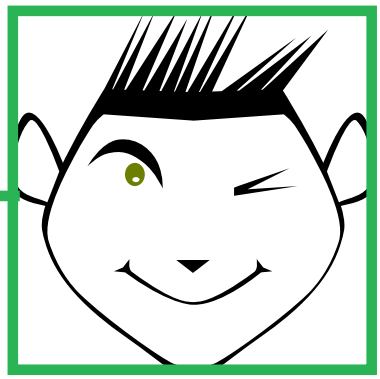
L'Exodus est un vaisseau historique : ce fut le premier vaisseau colon de sa classe, construit il y a 150 ans. Il participa au projet le plus ambitieux qui soit : étendre les frontières de l'Empire hors de ses colonies et emmener les premiers humains sur Calypso. Omegaton était à l'origine de l'idée, mais les coûts de l'opération étaient tellement énormes que l'Empire dut intervenir pour permettre au projet de voir le jour Son but était d'emmener plusieurs milliers de colons sur Calypso en utilisant le plus grand rail de lancement jamais construit. Le vaisseau géant Exodus fut construit en trois ans, et lorsqu'il fut enfin opérationnel il fut repris par les médias sous le nom de « Grand exode », une étape décisive dans l'histoire de l'humanité. Les habitants de la Terre attendirent deux ans avant d'entendre parler à nouveau de l'Exodus, mais ce fut pour apprendre que les premiers humains venaient de fouler le sol de Calypso.

L'Exodus continue encore aujourd'hui sa mission pour l'humanité grâce à un entretien constant, des améliorations et une reconstruction. C'est un symbole très important pour tous les citoyens de Calypso.
L'Exodus constitue maintenant un centre de commandement orbital et une baie d'arrimage pour les vaisseaux de la flotte impériale actuellement déployés autour de Calypso pour patrouiller et intercepter les vaisseaux ennemis.
L'Exodus est également le siège de plusieurs organismes :
ODESSA (Offensive Defensive Exodus Space Ship Alpha) est le nom de la principale section de l'Exodus. En cas d'urgence, elle peut être détachée du reste de la structure et servir de vaisseau spatial à part entière.
ODIN (Orbital Defense and Interception Network) contrôle le réseau de satellites défensifs en orbite autour de Calypso, ainsi que le dispositif de surveillance de l'espace proche et lointain.
OCTAGON (Orbital Central Tactical Administration and Global Observation Network) est le centre de commandement planétaire de l'administration impériale d'ODESSA. Ce centre de commandement peut se détacher du vaisseau et s'enfuir en sécurité en cas d'urgence.
EBN (Entropia Broadcasting Network) s'ajoutera bientôt à la liste des composantes de la station Exodus.

Gardez l'œil ouvert, prochainement de nouvelles informations sur EBN !

*Omegaton Industries fut autrefois connue sous le nom d'Omegaton Interstellar. Le nom de la corporation fut changé après la réorganisation financière qui vit entrer l'Empire dans le capital de la compagnie.

Trucs & Astuces par Marco Behrmann



Quelques conseils!

Comment prospérer et faire fortune sur Calypso ? Quelles sont les meilleures options ? *The Gate* a pu poser la question à Marco Behrmann, designer du contenu de Project Entropia, en lui demandant quelques conseils pour nos futurs colons.

DISCUTEZ – Rassemblez des informations, écoutez les gens parler pour apprendre des informations. On apprend beaucoup rien qu'en écoutant parler. Toutes les informations sont là, il suffit de savoir les écouter.

SOYEZ POLIS – Vous aimeriez qu'on vous aborde en vous disant « HE ! DONNE-MOI DE L'ARGENT ! » ? C'est à ce moment-là qu'on souhaiterait que la possibilité de tuer les autres soit déjà implantée. Lorsque vous parlez aux autres colons, soyez poli. Utilisez un langage civilisé, ne jurez pas, ne HURLEZ pas, ne vous énervez pas, parce que de toute manière vous n'obtiendrez jamais rien de cette manière.

CHOISISSEZ LES BONS OBJETS – Au commencement, vous ferez peu de dommages avec votre arme tant que vous ne serez pas suffisamment compétent. Il est dont recommandé de commencer avec une arme peu chère, qui consomme moins d'énergie. Evidemment, vous ne pourrez pas chasser d'Atrox ou d'Arancartox avec un pistolet qui fait 4 points de dommages, mais qui a dit que vous deviez commencer par là ? Concentrez-vous sur les monstres les plus faciles pour faire progresser votre compétence.

NE MOUREZ PAS – Actuellement, la mort sur Calypso ne coûte rien. La seule chose que vous perdez, c'est du temps. Ca n'est jamais amusant de devoir retourner à un terminal de résurrection parce que vos vous êtes attaqué au monstre qu'il ne fallait pas. Examinez les monstres, apprenez de quoi ils sont capables. Ne vous attaquez pas à un Atrox au PowerFist.

FAITES PROGRESSER VOS COMPETENCES – Dans Project Entropia, faire progresser ses compétences est important. Ne tentez pas d'être expert dans tous les domaines d'un seul coup. Concentrez-vous sur un champ d'activité, et faites tout pour être le meilleur. Toutes les professions ont des avantages et des inconvénients.

SOYEZ INTELLIGENT DANS VOS ECHANGES – Les terminaux de commerce proposent des objets de base, et acceptent les objets pour une valeur minimale. La plupart des objets qui ne sont pas vendus par un terminal valent en général plus que la valeur mentionnée. Pour un chasseur, quel est le vrai prix d'un fusil de chasse rare ? Probablement plus que ce que le terminal vous en donnera. Vous gagnerez certainement plus d'argent si vous vendez à la bonne personne.

Voici quelques conseils parmi tant d'autres. Et si jamais vous trouvez un Omegaton M61 A5, ça m'intéresse ;-)

PARTEZ EN VOYAGE

avec
Helen Praetorius

Expérience volcanique

Dans notre précédent guide, nous avions mentionné brièvement les majestueux volcans de Calypso. Voulez-vous en savoir plus ? Avez-vous déjà pensé à vous y rendre en personne et visiter un volcan ? Camper dans le cratère d'un de ces monstres ? Voir les paysages depuis le bord du cratère ? Voir ces précipices vertigineux ou un lac majestueux ? Satisfaire votre soif de connaissances en gravissant le mont Cerbère ?
« Le nom Cerbère nous vient de la mythologie grecque. Cerbère était un chien gigantesque à trois têtes qui gardait l'entrée du monde souterrain. C'était le fils d'Echidne et Typhon ».
Cette région volcanique est assez éloignée des zones habitées de Calypso, au sud de la ville industrielle d'Hadesheim. Le volcan Cerbère se trouve à l'ouest d'Erebus. Ses trois pics entourant le cratère sont très caractéristiques. Heureusement pour nous, le volcan est actuellement inactif. Mais son activité passée a rendu la région très riche en minéraux. Le volcan est recouvert d'une jungle très dense habitée par une faune très diversifiée. Le teffioider et l'Afroxer sont deux des créatures que vous pourrez croiser en explorant la région. C'est un excellent endroit pour entrer en communion avec la nature, et quelques surprises vous attendent...
Pour visiter cette région, vous pouvez aussi passer par les lacs. Ils se trouvent tout autour du volcan. Dans la baie se déverse également un torrent en provenance des montagnes.
Si vous aimez la nature, ce paradis peut susciter chez vous des envies d'aventure, ou bien il peut éveiller en vous un profond sentiment de sérénité. Le mont Cerbère ainsi que toute la région valent vraiment la visite. Qu'attendez-vous ?
Allez y faire un tour avec vos amis, vous ne le regretterez pas.

A bientôt dans le prochain numéro de *The Gate* pour de nouvelles destinations à explorer...









PROFIL DE SOCIETE



Sans verser dans le patriotisme, j'aimerais vous présenter une compagnie suédoise, la Swedish Explorer Society.

Cette société a été créée par les colons suédois de Calypso. Ils se sont rapidement répandus à la surface de la planète et ont construit des mines et des avant-postes aux endroits où ils trouvaient des ressources à exploiter, pour développer de nouvelles machines et de l'équipement. Mais progressivement, ces colons ont découvert que la planète n'était pas si parfaite qu'ils le pensaient. Les conditions de vie étaient rudes, et les menaces animales n'arrangèrent rien. Toutes les communautés travaillèrent ensemble pour construire des armes plus puissantes afin de se protéger. On confia la garde à des robots. Mais un jour, les robots changèrent de camp et commencèrent à attaquer les colons, laissant la société éparse sur la surface de la planète. Les colons durent se cacher pour échapper aux attaques des robots.

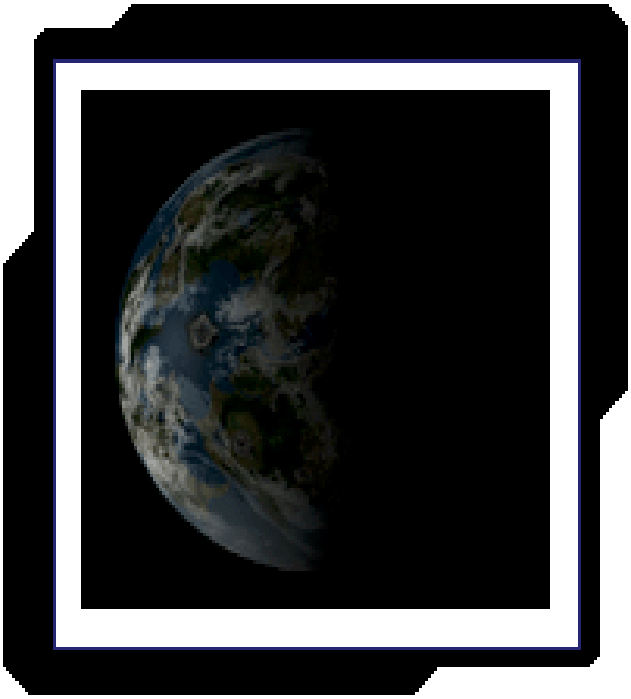
De nombreuses années plus tard, les groupes de survivants parvinrent à reprendre contact, et ce fut un moment mémorable. Ils avaient commencé la fabrication de nombreux outils et deviennent maintenant plus forts qu'ils l'étaient au départ – une société ayant confiance en l'avenir.
Dans la Swedish Explorer Society, tout le monde agit pour des buts communs. Le membre le plus jeune du conseil a un jour déclaré « Combattre différents problèmes ne fait que les renforcer. Si nous combattions tous le même problème, alors nous pourrions le surmonter ».
Le fondateur du groupe, Christer, nous apprend que cette phrase est devenue le guide de la société. « Nous voulons tous pouvoir vivre sans la peur de mourir un jour. C'est notre but : une société au sein de laquelle vous pouvez vous essayer aux activités que vous aimez, tout en contribuant à la prospérité de la société. La S.E.S. met l'accent sur la collaboration, l'amitié et la connaissance. Lorsque ces conditions sont réunies, rien n'est impossible.

Christer est arrivé dans Project Entropia en faisant des recherches sur un bon jeu avec une excellente histoire. Lorsqu'il a constaté qu'il n'y avait pas encore de société suédoise, il a décidé de lancer un sujet de discussion dans les forums, et la réaction a été immédiate. « Quand je vois notre société, dit Christer, je vois quelque chose qui rassemble ».
Actuellement, la S.E.S. comporte 32 membres, et de nouvelles personnes arrivent régulièrement. Il n'existe pas de pré-requis pour entrer dans la société. Si vous vivez en Suède et que vous parlez suédois, vous êtes d'autant plus le bienvenu. Il ne s'agit pas d'une société élitiste où il est besoin de passer des tests pour entrer. Tous les membres peuvent contribuer à la construction d'un monde meilleur sur Calypso. Certains membres ne sont pas actifs pour le moment : ils attendent leur réveil dans les caissons cryogéniques.

La S.E.S. possède un conseil de quatre membres qui dirigent la société. Personne ne possède de pouvoir absolu, afin d'éviter les abus. Le conseil consiste en un groupe de membres qui ont été les premiers à montrer qu'ils avaient les mêmes valeurs. En dessous d'eux se trouvent les membres chargés des différents secteurs d'activité, comme l'extraction et la chasse. Chaque membre peut faire des suggestions et poser des questions sur l'avenir de la S.E.S. Il est dans l'obligation du conseil d'écouter tout le monde. Une société unie ira toujours plus loin d'une société dirigée par une seule personne.
« Même le plus petit groupe de gens peut changer le cours de l'avenir. MindArk, continuez comme vous le faites, et merci pour ce démarrage et pour ce jeu que beaucoup apprécieront toujours dans des années. »
Pas besoin d'être suédois pour apprécier les valeurs que la S.E.S représente. Ls sociétés de PE doivent nous ouvrir les yeux sur différentes manières de réfléchir dans un monde virtuel, et peut-être dans le monde réel.

Si rejoindre cette société vous intéresse, visitez son site Web : www.ses.makes.it

Par Helen Praetorius



Saviez vous...

... pourquoi cette planète s'appelle Calypso ?

Il s'est produit un retard inexpliqué dans le voyage de la sonde Odysseus jusqu'à ce nouveau monde. Selon certaines données, la mystérieuse planète a conservé la station prisonnière pendant plusieurs cycles orbitaux avant de prendre la décision de la relâcher. Les informations qui auraient pu expliquer ce comportement n'ont jamais été transmises à la Matrice Alpha avant que la sonde quitte le système. C'est cet étrange comportement qui a donné son nom à la planète.

Selon une très ancienne histoire terrestre, une nymphe retint un héros du nom d'Odysseus sur son île. Cette nymphe s'appelait Calypso, et on jugea que ce nom était tout à fait opportun pour la nouvelle planète.

Si vous voulez pendre part aux futurs développements de Project Entropia, rendez-vous dans les isoloirs disséminés sur la planète afin de faire valoir votre opinion. Exprimez-vous !



profil de fan

Stephanie Haines



"« Je collectionne les figurines de sirènes. »

Ma première question à Merrmaid a été de lui demander d'où venait son nom. J'aime bien savoir comment les joueurs de Project Entropia choisissent le nom de leur personnage. Apparemment, la raison du double « r » est que quelqu'un sur IRC portait déjà ce nom et qu'elle tenait tout de même à le porter. L'orthographe est restée par la suite.

Merrmaid s'appelle en réalité Paula et est une femme d'une quarantaine d'années mariée, et qui habite dans le Colorado. « Pendant des années, on m'appelait l'infirmière qui chante, parce que je chantais dès que j'avais un moment de libre. Maintenant je peux rester à la maison, je peins, je travaille sur des scripts, et je joue à Project Entropia.

"Jouer une pièce sur Calypso sera un défi amusant."

Paula participe à Project Entropia depuis longtemps. C'est son mari qui lui en a parlé le jour où il a vu un article sur un univers virtuel en ligne. Elle a créé un compte pour le beta test, et depuis elle joue.

« J'ai participé à d'autres betas de MMORPGs, mais PE est le premier jeu pour lequel j'ai décidé de ne pas m'arrêter. C'est e concept qui a attiré mon attention. Lorsque j'ai commencé à jouer, ce qui m'a le plus attiré ce sont les paysages. Et étant donné que je fais de l'extraction, j'en profite encore plus. J'aime l'idée d'un jeu qui progresse continuellement, dans lequel les gens interagissent ensemble. »

Paula est également connue pour les poèmes qu'elle a publiés sur les forums PE. Ces sujets sont devenus parmi les plus longs de l'histoire de la communauté, et ont conduit des dizaines de membres à se joindre à elle pour montrer leur talent. A présent, Paula pense à un autre projet, cette fois virtuel. Elle a lancé les Calypso Players, un groupe de théâtre.

« Dans la vraie vie, je suis une créatrice. Et j'ai voulu transférer quelques créations dans le monde de Calypso. J'adore jouer des rôles, et j'aime l'idée de pouvoir donner au gens quelque chose qui leur fait oublier le stress de la vie réelle pendant un moment. En lisant un poème ou en regardant une pièce, les gens se détendent et s'amusent. J'ai déjà écrit le script d'une vidéo, et je voulais me mettre au théâtre. Jouer une pièce sur Calypso, ce sera un défi amusant. » Mais est-ce que le théâtre passera bien sur Calypso ? Paula n'a aucun doute, la réponse est oui.

« Pour certains, ce sera une curiosité, et pour les autres qu apprécient déjà le théâtre ce sera une expérience familière. Que l'on soit acteur ou spectateur, l'expérience sera intéressante. Je pense que tous ceux qui apprécient le théâtre dans la vie réelle l'apprécieront également sur Calypso. J'ai déjà des acteurs pour la première pièce.

Paula était un membre d'une des sociétés de PE, mais a récemment démissionné pour se concentrer sur son nouveau projet artistique. « J'ai compris que je ne pouvais pas travailler en même temps sur les deux projets, alors, j'ai dû faire un choix, et ça a été très difficile. »
Le rôle de Paula ne se limitera pas à celui de metteur en scène. « Actuellement, je fais de l'extraction, et aussi un peu de chasse. Dans le futur il y aura de nouvelles compétences introduites dans le monde. Je verrai ce qui m'intéresse. »
Dans cinq ans, Paula se voit très impliquée dans Project Entropia. « je me vois produire des pièces, posséder une propriété et faire partie d'une merveilleuse communauté virtuelle. »

Questions à Bertha 'Bot



Bertha,
Je pense que j'ai récolté un virus quelque part. Parfois quand je cours, je fais une dizaine de mètres avant de me retrouver téléporté en arrière. Ca se reproduit souvent, et ça me donne des nausées. Plusieurs fois, j'ai été attaqué par des animaux alors que j'avais ce problème. Bertha, est-ce que vous savez ce qui se passe ?
Le Flou

Cher Flou,
Cette maladie est bien connue de nos services. La plupart des colons fraîchement arrivés contractent ce virus, et en certains cas il peut être mortel. Certaines zones de Calypso contiennent des gaz hallucinogènes qui perturbent votre vision du temps et de l'espace. Mon conseil, lorsque vous rencontrez ce genre de malaises, et de vous arrêter et de vous reposer pendant une certaine période en attendant que les effets se dissipent.

Chère Bertha,
Je n'arrête pas de croiser des gens qui me supplient de leur donner un peu d'argent ou des objets. J'ai aidé une ou deux personnes, et maintenant ils viennent tous me voir. Qu'est-ce que je peux faire contre ça ?
Le Pingre

Cher Pingre,
Vous n'êtes pas le premier à me parler de ce problème. Malheureusement, comme dans toutes les zones de nouvelles frontières, des vaisseaux entiers de nouveaux colons arrivent sur Calypso sans autre chose que ce qu'ils portent sur eux et l'énergie suffisante pour demander de l'aide à ceux qui sont déjà sur place. Mais j'entends aussi parle de colons qui ont trouvé des moyens pour vivre, et je trouve cela très encourageant. Mon conseil pour la prochaine fois : encouragez-les à utiliser leurs propres ressources intellectuelles pour découvrir ce dont a besoin la communauté afin d'exploiter ces nouveaux filons. C'est une nouvelle frontière, et pour survivre il faut être ingénieux.

Bertha,
Je dois être un très mauvais danseur. Lorsque je danse pour les gens, ils essaient de m'imiter, comme pour se moquer de moi Qu'est-ce que je peux faire ?
L'Arythmique

Cher Arythmique,
Il semble qu'en fait vous venez de lancer une nouvelle mode. Cela fait très longtemps que personne n'a dansé sur Calypso, et maintenant on voit partout des gens qui dansent l'Arythmique. Alors toutes mes félicitations, l'imitation est la forme la plus sincère de compliment. Continuez !

Que vous soyez un ancien colon ou un nouvel arrivant, si vous avez quelque chose en tête, demandez le à Bertha 'Bot à cette adresse fanzine@project-entropia.com



+

La légende qui gagne

=



Lorsque vous regardez cette image, qu'est-ce qui vous vient à l'esprit ? Si vous vous sentez inspiré pour écrire une petite phrase spirituelle au sujet de cette image, vous aurez peut-être la chance de gagner un Omegaton M2201 ainsi que 2x100 cellules énergétiques. Le gagnant ainsi que les meilleurs prétendants seront postés dans le prochain numéro de The Gate.

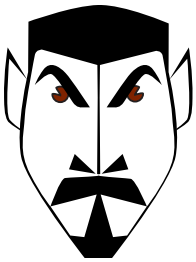
CALYPSO COMIC

Fredrik Andersson





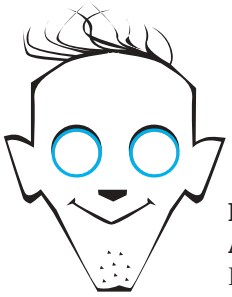
CONTRIBUTEURS



Frank Campbell
Ecriture
Design



Helen Praetorius
Ecriture
Design
Recherche d'image



Fredrik Andersson
Illustrations



Marco Behrmann
Ecriture

Dans le prochain numéro de The Gate:

Accro au jeu – Jusqu'où ne pas aller trop loin ?
Stéphanie Haines

Vivre et travailler à l'étranger – L'expérience MindArk
Frank Campbell

Guide de voyage et suggestions de mode
Helen Praetorius

Les résultats des concours, et de nouveaux défis avec encore plus de prix à gagner !

MOT FINAL

MOT DE LA FIN
Un mot qui représente une qualité chez tous les employés de MndArk, qui se rient des obstacles et cherchent une solution à tout problème.

PERSEVERANCE
La persistance dans l'action, la croyance en un but, la poursuite continuelle d'une entreprise ou d'un projet lancé.