

Numéro3 Décembre 2002

THE GATE

La rencontre du réel et du virtuel

CHRONIQUES de CALYPSO

La nouvelle mode déferle
sur Calypso

A LIRE & A VOIR

Les dernières mises à jour

DANS CE NUMERO

Le rapport de Delacroix sur
l'architecture de Calypso



THEGATE

Numéro 3, Décembre 2002

Rédactrice en chef

Stephanie Haines

Rédacteurs

Frank Campbell
Helen Praetorius

Illustrations

Fredrik Andersson

Portraits

Peter Alfredsson

Recherche d'images

Helen Praetorius

Mise en page

Stephanie Haines

Design

Stephanie Haines
Helen Praetorius
Frank Campbell

Chef de Projet MindArk AB

Jan Welter Timkrans

All rights reserved. All trademarks and copyrights recognized.

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

Bonjour à tous et bienvenu dans ce numéro de Noël. Les deux premiers numéros semblent avoir été appréciés. Le nombre de téléchargements est impressionnant, et cela fait plaisir de vous voir nous demander de continuer sur cette voie. Le sondage The Gate sur le site Project Entropia a été très positif, et vous avez souhaité à une grande majorité que l'on continue ainsi. Vous avez noté une amélioration de numéro en numéro, et nous allons faire de notre mieux pour conserver cette tendance.

Souvenez-vous que vous pouvez prendre part à cette amélioration. Nous avons des contributions de la communauté de joueurs, mais plus est toujours apprécié. Si vous avez une bonne plume, pourquoi ne pas nous envoyer ce que vous écrivez ? Vous n'avez aucune limite. Envoyez-nous ce que vous voulez à fanzine@project-entropia.com. Delacroix s'intéresse beaucoup à l'architecture, à la fois dans PE et dans son travail, et son travail est publié dans ce numéro. Ne le manquez pas !

Ce mois-ci, j'ai décidé de parler du phénomène d'accoutumance au jeu. Pourquoi les gens aiment-ils ça ? Nous parlerons également de la dernière mode de Calypso avec Helen Praetorius. Frank Campbell nous parlera de l'histoire de Gotherburg (la ville dans laquelle se trouve MindArk). Vous

connaîtrez également les gagnants des concours de novembre, ainsi que les concours du mois de décembre.



Passez la Porte, et amusez-vous bien. Et bonnes vacances à tous !

Stéphanie Haines, Rédactrice

Un mois de plus, et voilà déjà 2003 qui approche. Le temps passe vraiment trop vite, on manque de temps pour tout faire. Les développeurs ne s'arrêtent jamais...

On a parlé de Gold récemment ? Beaucoup le savent maintenant, Project Entropia passera en Gold le 30 janvier prochain. L'événement que vous attendiez tous, et maintenant c'est une réalité. Il n'y a pas beaucoup à dire pour l'instant, si ce n'est que vos compétences et vos inventaires resteront identiques lorsque nous franchirons le pas. Nous voulons préciser que le passage en Gold ne signifiera pas que Project Entropia sera un produit fini. L'univers virtuel continuera à évoluer selon le principe auxquels vous êtes habitués. Ces patches futurs seront désignés sous le terme de mises à jour. Vous aurez beaucoup plus d'informations à ce sujet au mois de janvier.

Mises à jour

La plus marquante des mises à jour de Project Entropia a eu lieu fin novembre dernier, avec de nombreuses améliorations dans le système de construction et de compétences, l'ajout d'un nouveau système de vêtements, et l'introduction de notre système de génération aléatoire de trésors. Quelques bugs ont agacé les participants, et notre équipe de développeurs entend les éradiquer tous pour la prochaine mise à jour, prévue ce mois-ci. Mais nous ne donnerons pas de date précise, Murphy aimant bien se manifester au moment où personne ne l'attend. Nous pouvons doré et déjà vous dire que cette mise à jour sera plus petite que la précédente, et qu'elle contiendra des nouveautés que vous attendez depuis longtemps.

Pour commencer, les terminaux de sociétés seront opérationnels. Les sociétés auront la possibilité de s'enregistrer, d'accepter et d'effacer leurs membres.

Vous êtes nombreux à demander une carte plus grande à explorer. Vos souhaits seront exaucés dans ce patch. Calypso sera à présent trois fois plus grande. Cette nouvelle carte comportera plusieurs avant-postes ainsi que de nouveaux téléporteurs.

La musique sera à l'honneur, avec des ajouts de morceaux dans les juke-boxes de Twin Peaks, et



Hadesheim. Toute cette musique a été composée par le talentueux Lars Falk.

Le système de vêtements connaîtra des changements avec l'entrée de nouveaux accessoires de mode.

Une dernière chose que nous aimerions mentionner est le système de trésors. Noël approche, et il a été décidé de donner à Project Entropia un air de fête. Préparez-vous à découvrir quelques cadeaux sous le sapin.

Cette description est encore succincte. Pour plus d'informations, surveillez les forums de Project Entropia dans les prochains jours. Marco Behrmann vous mettra bientôt au courant de tout cela.



Vous en voulez encore?

STEPHANIE HAINES

Et enfin, nous avons le hardcore gamer qui n'en a jamais assez. Est-ce que vous entrez dans cette catégorie ? Moi, je n'en suis pas encore là, mais je sais qu'il est facile de devenir accro. Tout le monde aime bien s'amuser. C'est un défi pour l'esprit, c'est une évasion, c'est la possibilité de s'amuser entre amis, et dans des MMORPGs comme Project Entropia, c'est la possibilité de développer sa coordination et ses réflexes. Plus sérieusement, les jeux peuvent être une manière d'aborder les questions émotionnelles et comportementales. Nicolas Yee, auteur d'une étude psychologique sur les jeux en ligne, signale que ces mondes virtuels peuvent aider les gens timides à communiquer. « Ils peuvent expérimenter des rôles plus en vue, des rôles de chef, plus facilement qu'ils pourraient le faire dans la vie réelle. Cela permet aux adolescents d'essayer différentes identités et différents rôles en même temps, à une période de leur vie où ce genre de question se pose. » Mais certaines personnes peuvent transformer ce passe-temps d'un soir en véritable drogue. Deux exemples viennent à l'esprit. D'abord l'histoire de ce jeune américain qui s'est suicidé cette année à cause d'EverQuest. Ensuite, ce Coréen

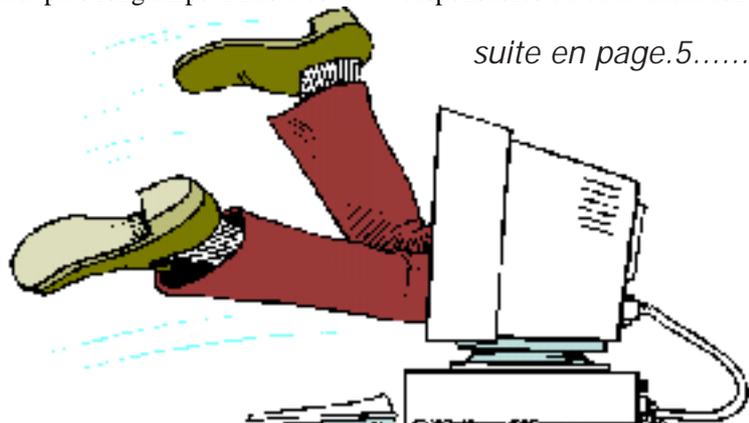
Nous avons tous nos petites manies. Moi, par exemple. Je suis mordue de chocolat. Voilà, c'est dit, je me sens mieux. J'ai des amis qui adorent la télé réalité, ces shows comme Loft Story ou Big Brother. D'autres ne peuvent pas se passer de cigarettes. D'autres encore sont accros à des choses un peu plus bénéfiques, le sport par exemple.

qui est mort après avoir passé 86 heures à jouer sans manger. Dans les deux cas, le jeu s'est retrouvé au banc des accusés. Cex deux exemples sont extrêmes, mais j'ai lu de nombreux témoignages, et même reçu un mail de Troy, lecteur de The Gate, montrant qu'il est facile de franchir la limite. Cet ancien « drogué », comme il se qualifie lui-même, a commencé à négliger sa famille et son travail en étant connecté jour et nuit. Il écrit : « Les weekends, c'était très difficile. Pas le temps d'aller au zoo. Il y avait la quête de l'épée de lumière perdue à 10 heures du matin un dimanche. Je planifiais mes journées selon ce qui se passait dans le jeu. » Lorsqu'on lui demande à qui revient la faute, Troy écrit « Ca n'est pas la faute des développeurs. Ils créent un produit qui doit être amusant. Mais parfois je les soupçonne de tout faire pour nous faire jouer plus longtemps. Mais c'est

la société en général qui permet à cela d'arriver. C'est également la paresse. Avant, ce rôle était celui de la télévision. Mais faites attention, les jeux en ligne arrivent. »

Troy a suggéré de joindre un avertissement à Project Entropia, « Les MMORPGs ne remplacent pas la vie réelle. Vous devez manger, dormir et gagner votre vie pour survivre ». Mais par la suite il a changé d'avis. « Mettre des étiquettes sur tout ce qui existe ne changera pas nos habitudes de consommation. Je suis convaincu que l'avertissement sur les paquets de cigarettes n'empêche pas les gens de fumer. Les parents qui adoptent un rôle actif dans la vie de leurs enfants pourraient représenter un nouveau départ pour cette génération. Les compagnies qui développent des jeux ne devraient pas être tenues pour responsables de cette addiction.

suite en page.5.....



Dans Les coulisses

Frank Campbell

Ce mois-ci, j'ai voulu vous faire découvrir le monde où se trouvait MindArk, celui où sont branchés les serveurs et où tout se passe !

Je pense que tout le monde sait maintenant que nous sommes en Suède. C'est exact – les grandes blondes, les boulettes de viandes et la neige. Sur la côte ouest de ce pays se trouve une ville appelée Göteborg (prononcez Yuh-teh-borry). C'est là que nous sommes.

Les bureaux de MindArk se trouvent dans la partie animée de la ville, dans un quartier qui s'appelle Järntorget, dans l'Iron Square. Des bureaux de MindArk, on voit tout ce qui se passe. Les bars, les restaurants, les magasins, les voitures et les néons font de ce quartier un véritable hub urbain.

Evidemment, cela ne s'est pas passé en une nuit. En fait, il a fallu 10.000 ans depuis l'arrivée des premiers hommes de l'Age de Pierre, depuis ce moment où il s'est dit que c'était un bel endroit.

Göteborg est aussi une ville moderne, fondée en 1604 par un certain Charles IX. Lorsqu'ils ont appris cela, les Danois ne l'ont

pas apprécié et ont décidé de raser la ville. Ce n'est qu'en 1619 que Gustavus II décida de retenter l'expérience. Les efforts du vieux Gus ont rencontré plus de succès que ceux de son prédécesseur, et Göteborg devint rapidement un centre commercial florissant pour les marchands danois et anglais. Cette influence étrangère semble être restée comme un ingrédient essentiel tout au long de son existence, et aujourd'hui si vous regardez le personnel de MindArk vous trouverez des Irlandais, des Canadiens, des Vietnamiens, des Français, des Chinois et des Balkaniques. Le nom de la ville lui-même est international : on trouve une Gothenburg dans le Nebraska. S'il existe des joueurs de Project Entropia habitant cette ville, n'hésitez pas à nous écrire, on pourra certainement faire quelque chose pour un habitant de la même ville que nous. Cet esprit international n'a pas disparu au cours de ces



dernières années avec l'arrivée d'Internet, et Göteborg est devenue une ville technologique moderne. Les ordinateurs et la technologie Internet y occupent une bonne place, avec plusieurs cybercafés, commerces informatiques, et une large bande passante accessible à la majorité de la communauté. En fait, le gouvernement suédois a beaucoup soutenu cette jeune industrie grâce à des efforts considérables effectués dans l'éducation et la diffusion d'une bande passante rapide à grande échelle.

Tout bien pesé, on peut dire que Göteborg va bien, et s'en sortira toujours bien dans 10.000 ans. Je pense que je ne serai plus là pour en parler, mais c'est une excellente nouvelle pour PE !

.....vous en voulez encore? suite

Troy a raison concernant les jeunes joueurs : leurs parents doivent s'impliquer davantage, ils sont trop souvent absorbés par leurs propres problèmes et négligent ceux de leurs enfants. Dans les deux cas extrêmes mentionnés plus haut, ces deux individus avaient manifestement un problème. A mon avis, la personne qui utilise ce genre de

produit doit être responsable et en mesure de produire un jugement. Un commentaire de Scott McDaniel, vice-président de la section marketing de Sony Online Entertainment poru EverQuest, résume la situation : « Lorsque vous achetez une voiture, vous ne voyez pas de mention 'N'écrasez pas les gens' ».

Faites-nous part de vos commentaires à fanzine@project-entropia.com

RIKARD @ mindark

Aujourd'hui, je voudrais vous faire rencontrer un de nos nouveaux employés : Rikard Lagerbäck.

Q : Tu es un nouveau-venu ici. Quel âge as-tu ?

R : 30 ans (ce qui me place je pense parmi les plus âgés chez MindArk).

Q : Qu'est-ce qui t'a attiré chez MindArk ?

R : J'ai quitté il y a peu de temps mon poste de consultant en programmes lorsqu'un ami m'a dit que MindArk recherchait du monde. J'ai toujours rêvé de travailler à la programmation d'un jeu, et j'aimais bien ce que je voyais de PE, alors le choix n'a pas été compliqué.

Q : Depuis combien de temps est-ce que tu es ici ?

R : Deux mois maintenant.

Q : Qu'est-ce que tu fais à MindArk ?

R : Ma fonction est programmeur audio, mais je vais probablement m'impliquer dans d'autres secteurs.

Q : Peux-tu expliquer en quoi ça consiste en termes simples ?

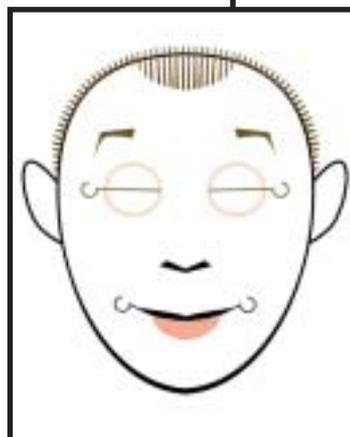
R : Je travaille en relation avec notre musicien et technicien sonore Lars, pour transposer ses créations en codes. Par exemple, je l'ai aidé à ajouter les bruits de pas que vous entendez dans le dernier patch. Nous travaillons également sur l'ajout de nombreuses musiques, et par la suite sur le support EAX.

Q : Qu'est-ce que tu aimes le plus dans ton travail ?

R : La créativité, l'amusement, et le fait d'avoir une autre vision que celle qu'on a habituellement de cette industrie.

Q : Et ce que tu aimes le moins ?

R : Ne pas pouvoir jouer à PE autant que je le voudrais !



Q : Qu'est-ce que tu considères comme le plus important dans la création d'un monde virtuel ?

R : Entretenir chez les joueurs cet émerveillement grâce à la beauté et à la richesse du monde, et leur donner envie d'explorer sans s'arrêter.

Q : Qu'est-ce qui selon toi fait de Project Entropia quelque chose d'unique ?

R : Sans hésitation le fait qu'on puisse jouer avec de l'argent véritable, ce qui je pense le rend bien plus intéressant que les autres jeux en ligne.

Q : Quel est l'aspect que tu préfères dans Project Entropia ?

R : Ça n'est pas un élément en particulier. Ce que j'aime, c'est l'aspect aventure et exploration – « la naissance d'un nouveau monde ».

Q : Qu'est-ce que tu aimes le plus faire de ton temps libre ?

R : Lorsque je ne joue pas à PE ou à d'autres jeux, j'aime sortir avec mes amis à Göteborg (parfois aussi Stockholm), boire quelques bières et profiter de la nuit.

Q : Autre chose à ajouter ?

R : Juste dire que je suis heureux de prendre part à PE, et j'espère contribuer à en faire le meilleur jeu en ligne qui soit.

Helen Praetorius

Frank Campbell

J'étais désespéré, paralysé par ce qui venait de se passer devant mes yeux. Un étrange silence était tombé sur le décor comme une couverture de neige. La poussière se dissipa et j'entendis des gémissements sortir des décombres.

Le personnel de secours arrivé et entreprit de déblayer les gravats pour accéder à ce qui restait du personnel de l'Alliance corporatiste. Je reculai de quelques pas en trébuchants et m'appuyai contre le mur – mon estomac faisait des bonds, je me sentais faible et la tête me tournait. L'Alliance corporatiste avait été quasiment désintégrée. La sécurité arriva peu après et s'affaira autour des décombres. On me conduisit dans une petite pièce située dans une autre aile et on me demanda d'y rester jusqu'à ce qu'on ait pris une décision. Alors j'ai attendu. J'ai repassé le scénario un millier de fois dans ma tête, faisant l'inventaire des événements, tentant de me souvenir de tout ce qui était possible. Et j'ai attendu.

Les heures ont passé. J'avais faim, mais je ne voulais pas manger. J'étais agité mais je ne voulais pas bouger. J'étais triste mais pas en colère – je voulais des réponses ! Par frustration je donnai un coup de pied dans la corbeille à papier et l'envoyai voler à travers la pièce, puis, résigné, je posai la tête sur la table. Je n'étais pas paranoïaque. J'avais l'esprit clair. Je repassai les faits en revue, encore et encore.

Enfin, un jeune sergent ouvrit la porte. « Qu'est-ce qui se passe ? demandai-je. Je pensais que

vous alliez m'interroger ? » Il répondit : « Mes ordres sont de vous escorter jusqu'à la passerelle d'embarquement 16. ». C'est tout ce qu'il me dit. Combien y avait-il de victimes ? Y avait-il des survivants ? Où m'emmenait-on ? Pas de réponses. La situation se transforma en cauchemar tandis qu'on marchait vers la passerelle 16. Pourquoi est-ce que personne ne me répondait ?

A la passerelle je rencontrai des officiers de la Fédération qui m'informèrent que j'étais en état d'arrestation pour le meurtre de seize personnes. On me menotta les mains et les pieds et je fus emmené à bord de la navette, en direction de la Terre où j'allais être jugé pour mes actes. Je commençai à penser que tout ceci n'était d'un rêve – un cauchemar ! J'étais enchaîné à un wagonnet de montagnes russes et de terrifiants scénarios explosaient tout autour de moi comme des feux d'artifice. Je fonçais vers l'inconnu.

Il fallait réfléchir. Réfléchir. Réfléchir. Lieutenant Entenak. Bien sûr. Il fallait que je trouve un moyen de la contacter, elle pourrait expliquer mon rôle dans cette affaire. Je demandai à l'équipage de la contacter. Ils se sont contentés d'un signe de tête. Je me suis allongé et j'ai émis un profond soupir. Je n'étais pas du tout détendu.

Notre navette atterrit à la station Antarctique, et on me poussa dans le complexe. La réalité m'effrayait. Tout était hideux et difforme. Je m'attendais à rencontrer dans la seconde quelqu'un dont le seul but était de me faire souffrir. Es murs de béton blanc et froid respiraient



l'indifférence. Il fallait que je contacte Entenak. On me conduisit dans les bureaux du général. « Il faut que je parle au lieutenant Parisa Entenak. Elle... » Il m'interrompit : « C'est moi qui donne les ordres ici, Hartstenner ! C'est moi qui décide qui vous voyez et quand. Vous imaginez que vous avez le monde à vos pieds ? ». Il marcha jusqu'à l'autre bout de la pièce et continua : « Je n'aurais jamais imaginé que vous puissiez attirer l'attention sur vous comme ça, mais on s'étonne tous les jours. » Il ouvrit un panneau et alluma un grand écran. C'était le Chancelier. « C'est un jour tragique, le Mal a tenté de mettre à mal notre société. Lorsque les efforts terroristes tentent de détruire notre effort de paix, l'humanité doit suivre un guide qui la conduira vers un avenir meilleur. Courageux peuple de la Terre, nous avons reçu un message des sondes Odysseus ! »

Aujourd'hui, je voudrais vous présenter la plus importante société en activité dans Project Entropia : Soldier of Fortune.
Son président Delta répond à nos questions.



Tout a commencé avec un certain Buzzzi, qui a fondé la société en juillet 2001. Buzzzi était un membre de la New Earth Alliance, mais voulait construire sa propre société. Maintenant, c'est Delta qui est à sa tête.

Le slogan des SoF : **It's money that makes it real.** On peut donc en déduire que leur but principal est de tirer profit de leur participation à Project Entropia. Ils veulent que toute la communauté en profite. « Nous commerçons avec les autres sociétés. « Nous donnons des PEDs aux membres qui n'ont pas de carte de crédit en entraînant les joueurs à développer leurs compétences, explique Delta. En raison de nos objectifs et de notre stratégie, notre société possède de grands joueurs de PE, parmi les meilleurs chasseurs et mineurs du Hall of Fame. »

PROFIL de SOCIETE

Helen Praetorius

SoF a récemment subi une réorganisation. Avec plus de 1000 membres, un changement était inévitable. « Nous avons cessé les demandes d'inscription, et nous avons effacé les membres peu actifs », explique Delta. SoF possède maintenant un groupe de joueurs très actifs ainsi que la plus grosse salle de discussion sur le chat IRC de PE. Soldiers of Fortune comporte 5 niveaux hiérarchiques : newbie, junior member, full member, senior member et administrator. Les newbies et junior members ne reçoivent pas d'aide monétaire de la société au commencement. Ils doivent accomplir des tâches administratives, comme la maintenance du site, puis ensuite ils peuvent devenir membres à part entière. Une fois membre, ils peuvent entrer dans une des quatre sections : la chasse, la prospection minière, l'exploration ou la fabrication. « Ces équipes obtiennent des PEDs de la part de la société pour leurs activités, le temps de développer leurs compétences, afin de faire du profit par la suite. » Soldiers of Fortune était une société pour tous, mais actuellement l'accès est fermé. Pour Delta, la croissance de SoF

était trop rapide. Mais l'entrée n'est pas totalement fermée : vous pouvez encore postuler si vous possédez les pré-requis suivants : si vous avez visité tous les téléporteurs ; si vous êtes déjà un joueur élite de PE ; et si vous faites une très bonne impression auprès de Delta et des autres administrateurs. Les administrateurs invitent les personnes qui remplissent ces conditions. Seuls quelques uns voient leur demande exaucée. « SoF a toujours été la plus grande et la plus active des sociétés de PE. Nous sommes toujours prêts à aider MindArk et la communauté en organisant des concours. Si vous voulez plus d'informations sur SoF, visitez notre site Web et allez voir les travaux de nos membres dans la galerie, qui vous montrera un grand nombre d'images en rapport avec PE et SoF. » Pour moi, cette société se distingue par son travail d'équipe et parce qu'elle est une des plus connues, si ce n'est la plus connue. Vous devrez travailler dur pour y entrer, mais lorsque vous réussirez vous avez l'assurance d'y être entouré. Continuez comme ça !



THE TRAVEL GUIDE

Helen Praetorius



TWIN PEAKS

Mystique : un mot qui signifie beaucoup de choses. Et qui décrit parfaitement un certain endroit de Calypso. Laissez-moi vous présenter Twin Peaks. Il existe des rumeurs au sujet de ces montagnes, et nombreux sont ceux qui viennent les vérifier par eux-mêmes. Laissez-moi vous expliquer...

Twin Peaks est un avant-poste de mineurs, mais son activité est en sommeil depuis quelques temps, en raison de l'épuisement des ressources contenues dans les montagnes. Une rumeur est rapidement apparue, disant que ce n'était qu'une couverture et que la véritable raison de cette fermeture était la découverte de quelque chose dans les galeries. Personne ne sait au juste ce que c'est.

Depuis l'arrêt des activités, l'endroit a connu une seconde naissance. Les mystères de Twin Peaks en ont fait une grande attraction touristique, et des pistes d'atterrissage ont été construites, à des fins commerciales et touristiques.

Si vous voulez savoir où cet endroit est situé, il se trouve au sud de la région montagneuse de Helicon Heights, dans la région d'Eurodia appelée Elysium Prime. De quelque côté que vous arriviez, vous verrez les deux célèbres montagnes qui ont fait de cet endroit abandonné un lieu connu de tous.

C'est un endroit parfait pour se reposer pendant un long voyage dans les terres encore inexplorées de notre nouveau monde. N'oubliez pas de passer par le bar de Twin Peaks qui possède un juke-box. A bientôt à Twin Peaks, je vous garantis que vous ne serez pas déçus du voyage !



profil de fan



« Je considère PE comme un des premiers pas vers une immersion totale dans la réalité virtuelle. Son utilisation de valeurs de la vie réelle en fait un jeu à part. »

« J'ai appris rapidement quoi chasser, où et comment. Lorsqu'on n'a que 20 PEDs en poche, économiser ses munitions prend un tout autre sens », déclare Hobbes, qui préfère garder l'anonymat sur sa véritable identité. « Finalement, grâce à la générosité des autres et à la chance, j'ai pu apprendre à me servir d'un fusil. En deux semaines, un ami et moi avons accumulé une centaine de PEDs de bénéfiques, puis je suis tombé sur un loot de 164 PEDs. Avec cet argent, j'ai pu m'acheter un bon fusil, et ensuite je suis revenu mineur. »

Hobbes dit que son rôle dans PE est bien évidemment de chasser et de miner, mais également d'aider les débutants désireux d'en savoir plus sur cet univers virtuel. « Je pense que mon but inconscient est de connaître tout ce qu'il y a à connaître sur PE, les drops pour tous les monstres, l'équipement le plus efficace, l'apparition des dépôts de minerai... »

Il est également membre des SoF depuis longtemps, la société la plus importante et la plus active de la communauté Project Entropia. Hobbes est ce qu'on appelle un joueur intensif. Il joue depuis des années à des jeux en ligne. C'est le système économique de PE qui a attiré son attention dans un article de Wired.com. « Je considère PE comme un des premiers pas vers une immersion totale dans la réalité virtuelle. Son utilisation de valeurs de la vie réelle en fait un jeu à part. » Hobbes voit l'avenir de cet univers virtuel comme un acteur social majeur de l'avenir.

Hobbes est heureux d'avoir connu PE aussi tôt, et visiblement il ne peut plus s'en passer. Lorsqu'on lui demande combien de temps il reste connecté par jour il répond : « Je n'ai pas l'autorisation de divulguer cette

15 ans et sans carte de crédit, Hobbes était bien mal parti. Mais aujourd'hui c'est un chasseur et un mineur expérimenté qui connaît Calypso comme sa poche.

information ;) Peut-être une ou deux heures par nuit, plus les week-ends. » Mais Hobbes restera-t-il dans PE d'ici 5 ans ? On dirait bien...

« Je visite régulièrement certains sites depuis plusieurs années maintenant, et j'ai continué de jouer aux mêmes jeux jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de joueurs. Je me vois bien comme un touche-à-tout dans PE. »

Ce touche-à-tout a quelques suggestions pour améliorer PE. « A long terme, PE doit s'adresser à tout le monde, sans prendre leurs capacités de joueurs en considération, et pour ce faire il faut réduire considérablement le temps d'apprentissage, ainsi que l'impact des erreurs de débutants. Beaucoup de gens de ruent dans PE sans comprendre qu'il faut faire très attention. » Ce comportement a visiblement payé pour Hobbes. PE ne prend pas beaucoup de temps à Hobbes, mais lorsqu'il ne se promène pas sur Calypso, que fait-il ? « J'ai écrit quelques mauvaises histoires avec PE pour décor (mais si, elles sont très bien, on veut les lire !), j'ai passé beaucoup de temps à vérifier les sites Web, à lire, et lorsque je le pouvais à faire des modèles de vaisseaux spatiaux très détaillés en Lego. Oh, et puis du paintball. »

PE, c'est bien plus agréable que de se prendre une bille de peinture en pleine tête, n'est-ce pas Hobbes ?

Il existent des femmes qui veulent exprimer leur féminité, et Project Entropia leur permet de le faire. Les hommes aiment bien cela aussi, mais aujourd'hui nous allons parler jupons. PE propose maintenant des minijupes à la toute dernière mode. Elles donnent aux femmes une nouvelle sensation de liberté, de confort, et permettent à la créativité de l'exprimer. C'est une part essentielle de votre image globale. Rien de tel pour mettre en valeur de belles qualités : hanches, taille, ventre, jambes... Le tout en une grande variété de couleurs pour s'adapter aux goûts des femmes les plus audacieuses de Calypso. Les combinaisons de vêtements sont nombreuses et vous permettent un look unique. Si les vêtements rétrécissent, en revanche l'imagination explore de nouveaux horizons...



Merci pour toutes les réponses pour choisir la coupe la plus funky de Calypso. Le choix n'a pas été facile, mais nous avons finalement opté pour Marina Miklevits. N'est-elle pas belle ?



CALYPSO MODE

Helen Praetorius

Une nouvelle ligne de manteaux vient d'arriver sur le marché, ce qui satisfera certainement un grand nombre de ceux qui recherchent des tenues allant de l'impeccable au look usé et sauvage. Choisissez ce qui vous plaît pour le bureau, pour des virées entre amis ou pour une promenade en ville avec l'élu(e) de votre cœur. Et n'allez pas penser que ça ne tient pas chaud : je vous garantis que vous allez transpirer rien que par les ondes d'admiration émises par tous ceux que vous croiserez !

Vous voyez ci-dessus un manteau Urban Nomad, la plus grande compagnie de vêtements de Calypso. Si vous le voyez dans la rue, il y a de fortes chances que cela vienne d'Urban Nomad. La femme porte une jupe bleu électrique conçue par Star Satin, assortie à un pardessus gris de la même compagnie. « Pourquoi être bien quand vous pouvez être magnifique ? »





Delacroix au rapport. Le voyage Terre-Calypto s'est bien passé, la planète est belle et dangereuse, la recette est bonne. J'ai passé la première semaine à explorer la seule île qui soit accessible à nous les débutants. Les villes sont encore petites et vides, mais il y aura certainement bientôt une ruée de civils et de militaires venus y chercher protection et munitions. J'ai passé le plus clair de mon temps à étudier les merveilles architecturales de Calypso. Les robots nous ont fait un bon endroit à vivre, jusqu'au jour où ils ont commencé à tuer les gens. On m'a dit qu'il serait bientôt possible de construire ses propres maisons, et c'est pour cela que je suis venu sur Calypso. La Terre est pleine de constructions, la plupart inutiles selon moi, et j'ai pensé que Calypso serait un bon endroit pour tout recommencer et devenir célèbre.

Depuis les collines d'Hadesheim, j'ai eu quelques idées en regardant les constructions. Tout d'abord j'ai dessiné les structures existantes afin de voir le genre d'immeubles qui existait déjà :

Après, j'ai commencé à construire selon mes propres idées. Ma première construction



Delacroix au Rapport

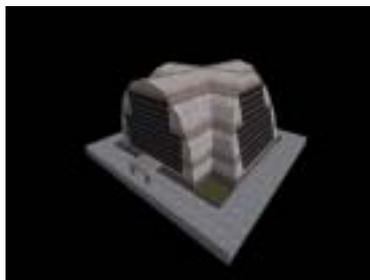
a été un petit bunker à moitié enterré. Comme vous l'avez compris, c'est un bunker standard en béton, parfait pour la défense et la surveillance.

La construction suivante a été un hôtel. Je n'en ai pas trouvé un seul sur Calypso, et si les colons



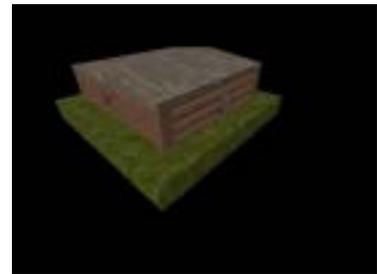
voulaient un endroit où passer quelques journées ou quelques semaines nous en aurions besoin. Je l'ai appelé l'Hôtel de la Liberté. Le slogan : « On vous libère... de votre argent ».

Plus tard, certains colons sont venus me demander ce que je faisais. Je leur ai montré, et ils m'ont dit qu'un bunker construit



dans une colline serait à la fois un bon système de défense et un bon camouflage.

Ensuite, j'ai fait dans le vieillot et j'ai construit une cabane en bois, petite mais 100% naturelle (si on excepte la porte).



Le suivant a été un immeuble de bureaux, mais je voulais lui donner un look spécial. Je ne voulais pas seulement un gros bloc avec des fenêtres et une porte d'entrée. Il fallait du style. J'ai réfléchi pendant quelques jours et je suis finalement arrivé à quelque chose comme ceci :



Après tout ce travail je me suis accordé quelques semaines de repos pour explorer la planète et rencontrer les gens. En fuyant un T-Rex je suis tombé sur Lucien. Nous avons discuté de ce que nous faisons sur Calypso. A un moment dans la conversation il m'a dit qu'il aimerait un endroit où habiter, car dormir dans la rue à la belle étoile pouvait parfois être dangereux.

suite en page 13

Lucien m'expliqua comment il voyait sa maison, avec un petit chemin, une barrière en bois et une petite maison à un coin de la propriété. Voici le résultat :



Après cette maison, j'étais prêt à me remettre au travail. Qu'est-ce que je n'avais pas encore fait et qui servirait à tout le monde ? Et j'ai trouvé... Un entrepôt ! Evidemment, tout le monde en a besoin. J'ai fait la maquette en quelques heures, et ensuite j'ai fait quelques publicités pour mettre sur le toit :



Après 7 constructions (et d'autres à venir), j'étais content de moi et j'ai pris encore un peu de repos. Et nous voilà aujourd'hui. Je me promène sur Calypso et je réfléchis à de nouvelles constructions et à l'endroit où les mettre. Si vous me croisez, n'hésitez pas à me parler de vos idées, je pourrais vous aider. Mais rappelez-vous que vous aurez besoin de PEDs,

parce que je ne travaille pas pour rien :-)

Qui est Delacroix ?

Delacroix s'appelle également Martin Jorgensen et est un membre de SoF. Il a 18 ans, habite au Danemark et fait partie de la communauté depuis maintenant un an et demi. Lorsqu'il aura terminé ses études (encore 6 mois), il veut poursuivre une formation d'architecte.

Concours de légende



"Je te dis que j'ai vendu mes jambes pour 1ped."

Cette légende est signée Matt Szczublewski, alias Kyrr Kilroth sur PE. Félicitations ! Il est maintenant l'heureux possesseur d'un Omegaton M2201 et de deux chargeurs de munitions.

Maintenant voici Kyrr Kilroth qui reçoit son prix. Nous n'avons pas pu résister, et cette image est devenue le sujet du concours de légende de décembre. Envoyez vos trouvailles à fanzine@project-entropia.com. Le prix est une surprise...





SHOPPING à HADESHEIM!

Faites un tour chez Aegis Armor et Lock 'n Load pour toutes vos armures et votre arsenal. Nos prix et notre choix vont vous décoiffer !



CALYPSO COMIC Fredrik Andersson



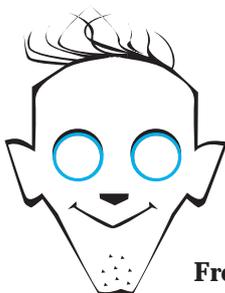
CONTRIBUTIONS



Frank Campbell
Articles
Design



Helen Praetorius
Articles
Design
Recherche de photos



Fredrik Andersson
Illustrations

Dans le prochain numéro de *TheGate*

En couverture - PE passe en Gold

Créer de l'argent sur Calypso
Frank Campbell

PE à la Française
Stephanie Haines

Plus de mode et de conseils de voyage
Helen Praetorius

Plus de concours et prix à gagner!

MOT JOYEUX

O
T

1. Plein d'humour et d'enthousiasme
2. Montrant ou créant de la joie.
3. Très plaisant.

F
I
N
A
L

C'est le mot pour décrire Mindark, à l'heure où nous mettons au point une nouvelle mise à jour, à quelques semaines de la version Gold.