AS Mag

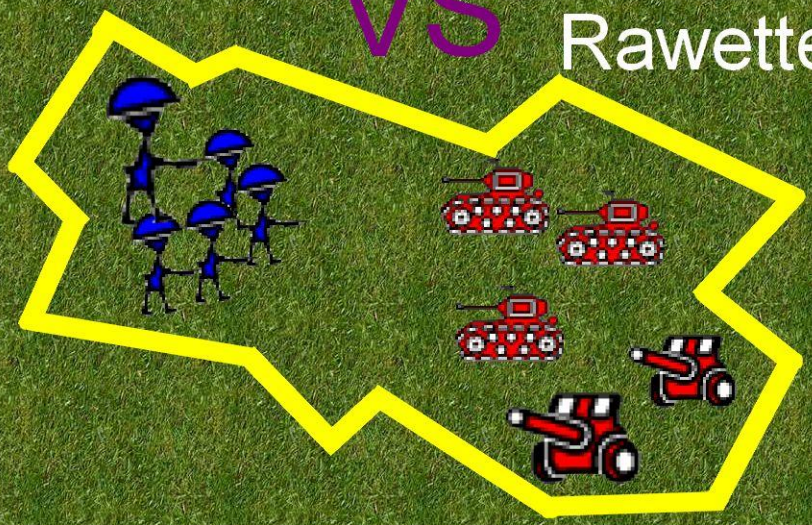
NextGen

N°1
Jan-Fév 08
2 w$

Cake au micro d'AS Mag !

Les femmes au pouvoir !

Coyote VS Rawette



Et aussi le quizz de Gimli, le test du joueur modèle, et d'autres surprises !

?

SOMMAIRE

Sommaire 2

Edito 3

- Face à face : Coyote VS Rawette 4
- Quizz de Gimli : L'ami Vimaire 7
- Interview exclusive de Cake 14
- Test du joueur modèle 23
- Les filles au pouvoir ? 26

A venir dans le prochain numéro… 29

EDITO

Bonjour et bienvenue à tous les lecteurs du tout nouveau AS Mag !

Avant toute chose, toute l'équipe d'AS Mag présente ses meilleurs vœux aux joueurs d'A&S et à leur famille pour cette année 2008. Nous vous souhaitons tout d'abord une bonne santé, nous espérons que vous serez heureux dans votre vie personnelle et professionnelle, et nous espérons que vous prendrez toujours autant de plaisir à jouer sur Assaut et Stratégie…

Nous avons mis beaucoup de temps à réaliser cette nouvelle édition mais la voici enfin ! Désormais, une fois tous les deux mois, vous aurez le droit à un magazine en format PDF pour faciliter votre lecture et pour permettre aux auteurs d'avoir un meilleur espace de créativité. « Les images c'est pour les bébés d'abord ! » En effet, mais une image, avec un petit fond coloré, un fichier où l'on peut naviguer facilement n'est-il pas plus agréable ? A vous de nous le dire quand vous aurez terminé la lecture dans les toilettes de Yoalias ou bien dans ceux de Rawette…

L'année débute à peine et déjà les joueurs s'en donnent à cœur joie pour taper le plus possible les camarades d'à côté… Un rush de QG victorieux, une nouvelle carte très « acrobate », de nouveaux joueurs motivés et motivant, un renouvellement stratégique offensif et une défense de plus en plus décisive… qui provoque aussi de longues et douloureuses parties pour certains… Ce sont donc pas mal de nouveautés qui se multiplient depuis plusieurs mois sur notre jeu favori.

Dans ce numéro exceptionnel, l'interview exclusive de Cake nous donnera quelques informations sur notre si attendue RAZ, mais aussi si l'avenir du jeu. Le quizz de Gimli apportera son lot de surprises, tandis que le questionnaire sur le joueur « modèle » tentera simplement de vous dire si vous êtes accroc ou non… Enfin, quelques surprises vous attendent… !

Bonne lecture, et une nouvelle fois, bonne année 2008 !

FACE A FACE

Bonjour, voici une interview entre 2 joueurs dont nous n'entendons pas forcément beaucoup parler mais qui ont une grosse importance pour leur armée, et je sais de quoi je parle. Ils jouent en défense, en attaque, ils sont agréables et ils jouent bien, voici Coyote et Rawette !

Applaudissements s'il vous plaît ! Ici nous allons effectuer le 1er face à face de la saison 2008 : comparaison entre deux joueurs différents, qui ont sans doute des points communs…

1) Peux-tu te présenter aux lecteurs ? (Prénom, pseudo, âge, ville, sexe, travail)

- Coyote : Eric. Coyote est un gros délire d'une ex-team Counter-Strike où il fallait prendre un personnage de cartoon. 34 ans. Je vis près de Bordeaux. Heu ? Je ne peux le divulguer pour des raisons de sécurité (nan ce n'est pas espion pour la FI ☺) .
- Rawette : Oui, je peux le faire. J'ai un prénom, un pseudo, un âge, différent chaque année d'ailleurs, un sexe dont les dimensions ne sont pas ce que les gens prétendent qu'elles sont et je travaille. Mais plus sérieusement, mon prénom c'est Frédéric. Les joueurs qui me connaissent l'auront facilement deviné car mon adresse MSN que je communique volontiers, est composée de mon prénom_nom@msn.com. Mon pseudo, c'est Rawette, ce qui en langage de part chez moi signifie "petite chose". En ce qui concerne mon âge, je ne souhaite pas le dévoiler, mais disons qu'il est compris entre 29 et 31 ans. Je suis un homme (je peux le prouver,....) et je travaille comme expert sur des projets de la Commission européenne pour l'Etat Belge.

2) Depuis quand joues-tu à A&S ?

- Coyote : 1 semaine après Stefblood, quand il m'a passé l'adresse ... mais depuis quand ? Je ne me rappelle plus. :p
- Rawette : Je joue à A&S depuis qu'un imbécile (Nainnain2 pour ne pas le citer) m'a filé le lien. Environ deux ans maintenant.

3) Comment prends-tu du plaisir à jouer ? (tes techniques, tes envies…)

- Coyote : « *Yaaaaaahhhh fire in the hole !* » Voilà le résumé. Technique ? Aucune, tout nature ... Mon plaisir est de mobiliser le plus de monde possible pour un rush commun. Le plaisir ultime est d'y inclure un petit nouveau et qu'il ressente un sentiment de joie et de délire. Au passage je le converti à l'utilisation unique de l'infanterie ☺. Mes envies : un ****** de rush à 30 personnes à en faire péter la connexion IRC de Nainwak !
- Rawette : Y'a des questions qui sont parfois gênantes. Pour faire simple, je vous dirai que le plus souvent, c'est assis à mon bureau derrière mon pc fixe. Mais il m'arrive de jouer dans mon salon depuis le portable, les soirs où Madame trouve que j'exagère, je pars pour m'isoler pour "jouer au petit soldat". Il m'est arrivé également de jouer un rush depuis les toilettes, en wifi,... du bonheur. D'une façon générale, ma technique est de ne pas me prendre la tête. Je joue classique, cavalerie ou piéton dans un vbci. Cela dit, j'ai testé toutes les unités et j'avoue avoir un faible pour la combinaison "Artillerie-Cavalerie". Il y a une combinaison que je n'ai pas encore vraiment éprouvée, mais cela ne saurait tarder, c'est la combinaison, "artificiers-baroudeurs". Au vu de certains rushs récents, je me dis que ça doit être le pied... (quand on ne se fait pas couler son vbci en traversant un pont :s)

4) Qui ne souhaiterai tu pas combattre si possible ?

- Coyote : Bah... en voilà une question ... personne ! (nan pas le joueur)
- Rawette : Personne! Et de ce point de vue la, je suis formel et très sérieux. Je trouve qu'affronter un maximum de la diversité du paysage des joueurs d'A&S, constitue la plus grande richesse de ce jeu, et ce qui fait qu'une campagne n'est jamais identique à une autre, et tant pi si on perd ;)

5) Quels sont tes atouts ?

- Coyote : Aucune patience, trouver the faiblesse pour rusher ☺. Aucune motivation pour avoir des unités ups (durée limite constatée 15 jours :p)
- Rawette : Beaucoup d'imagination, de la patience (c'est parfois difficile de trouver la brèche dans les lignes ennemies) et certainement l'absence totale de conscience du danger pour mes unités! J'estime que si le jeu en vaut vraiment la chandelle, je peux très bien sacrifier une unité importante, ce que beaucoup de joueurs hésitent à faire. Et forcément l'expérience en tant que chef de compagnie...

6) Quelles sont tes faiblesses ?

- Coyote : Aucune patience, trouver the faiblesse pour rusher ☺. Aucune motivation pour avoir des unités ups (durée limite constatée 15 jours :p) ... Pas déjà dit ça ?
- Rawette : Y'en a pas gniarf gniarf gniarf! Enfin si, j'adore manger, et donc, je ne suis pas du style "no life" à passer mes soirées sur le pc à surveiller ma section.

7) Quels sont les joueurs que tu préfères dans ce jeu ?

- Coyote : Tout(e) joueur(se) qui lève la main pour participer à n'importe quoi. Pour répondre franchement à cette question : Houlala est en tête.
- Rawette : Toi mon amour (kiss)! A vrai dire, j'apprécie les joueurs qui savent rester à leur place et qui sont agréables, tant dans leur propos via War Dépêches que sur MSN, qui sont créatifs et qui parviennent à distiller ce petit brin d'humour au moment opportun, même dans la défaite.

8) Un duel Coyote/Rawette, qui serait le vainqueur ?

- Coyote : ... J'aime pas les obus sur la tronche que m'envoie Rawette. Vu ses unités, je dirais lui.
- Rawette : Coyote vraisemblablement, car je n'ai aucune idée de sa façon de jouer, de ses préférences et je n'ai pas son MSN pour le distraire pendant un rush :p

9) Une petite blagounette pour nos lecteurs ?

- Coyote : Comparaison entre Internet Explorer et la Marijuana ?
  1) La première dose est gratuite, mais quand vous serez accrocs ils augmenteront les prix.
  2) Microsoft, comme les dealers, savent que, faute d'autre came, vous reviendrez.
  3) L'utilisation de drogue et d'Internet Explorer ont dramatiquement augmenté ces derniers mois.
  4) Les deux vous explosent le système de temps en temps.
  5) Bill, comme les dealers, voudrait bien que tu revendes ses produits aux autres.
- Rawette : Savez vous pourquoi les souris gni-gni? Parce que les rats gna-gna (voila, le peu de crédit qu'il me restait s'est définitivement envolé...)

QUIZZ DE GIMLI

Voici le quizz tant attendu par des centaines de fans… Ce mois-ci, nous recevons le VIP Vimaire. Les candidats que sont Sardaukar, Razielwar et Gundam, doivent trouver la réponse formulée par Vimaire. Les réponses les plus proches marquent des points, les autres non. Au final, le vainqueur recevra un gros câlin de Vimaire, 1 w$ symbolique et surtout le droit de remettre en jeu son titre de « Grand vainqueur du quizz de Gimli » le mois prochain… Voici le barême : une bonne réponse vaut 2 points, une réponse drôle ou acceptable vaut 1 point et une mauvaise réponse vaut 0 point.

A) Sa vie personnelle

1) Son prénom: Nicolas, Frédéric, Vincent ?

- S : Nicolas, ou Nico pour les intimes (et les un peu moins intimes d'ailleurs, si si, je promets j'ai jamais couché avec lui ^^) ➔ 2 points

- R : Vincent (logiquement ça devrait être ça, au pire je me serai planté comme Sardaukar et Gundam ^^) ➔ 0 point

- G : Vincent ➔ 0 point

Réponse : Nicolas

2) Dans quelle région habite-t-il ? Ouest,est,nord, sud?

- S : Ca dépend, quand il est bleu il habite dans l'ouest, et quand il est rouge, à l'est ... Bon je me lance, je dirais qu'il habite au nord (peut être pas un chti, mais juste un parisien :-p) ➔ 2 points

- R : Nord (je dirai même qu'il ne vit pas en France! C'est un warrior, un viking surement vu le nombre de kills de son commandant! Il ne me reste que lui à battre ^^) ➔ 2 points

- G : Est ➔ 0 point

Réponse : Nord

3) Jeune(-20), normal (20-35 ans), vieux (+35) ?

- S : Je pense qu'il appartient a la classe d'âge moyenne d'A&S : de 20 a 35 (après de là a dire que c'est normal d'avoir entre 20 et 35 ans, je ne sais pas :d) ➔ 2 points

- R : Vieux (quelqu'un d'expérimenté) ➔ 0 point

- G : 20-35 ans ➔ 2 points

Réponse : Normal

B) Ses goûts

4) Coca ou orangina?

- S : Je le vois bien au coca, pour noyer son whisky :D ➔ -1 point

- R : Coca (pour la caféine!) ➔ -1 point

- G : Coca ➔ -1 point

Réponse : Tout sauf coca

5) Kebab, mac do, pizza ou restaurant classique?

- S : Un peu des 4 (mouais j'ai peu de chance de gagner, mais j'ai une chance d'inclure la bonne reponse ^^) ➔ 2 points

- R : Restaurant classique ➔ 1 point

- G : Pizza, vous êtes déjà allez chez lui ? Boites à pizza partout ! Les jeunes de nos jours… ➔ 1 point

Réponse : Kebab, mac do, pizza et resto, rarement le tout dans la même journée.

6) Blondes, brunes ou rousses?

- S : Je ne connais pas de bières rousses, je pense que c'est un piège, alors je répondrais blondes ➔ 1 point

- R : rousses! ➔ 2 points (c'est le seul à ne pas parler de bière !)

- G : Blondes (il aime les bières :P) ➔ 1 point

Réponse : Peu importe, mais sans alcool

C)IRL

7) Métier?

- S : Je vais opter pour la facilité (oui encore une fois) et je dirais informaticien, comme une bonne partie des joueurs d'A&S ➔ 0 point

- R : Détective? (En référence à Samuel Vimaire? Je sais pas pourquoi je sens que je suis totalement dans les choux ☺) ➔ 1 point

- G : Euh ..... chômeur :D ➔ 0 point

Réponse : Chauffeur/ livreur/ vendeur

8) En couple?

- S : Il est au moins marié à A&S comme la plupart des joueurs, par contre y-a-t-il aussi une Mme Vimaire pour faire vie à 3 ? Je réponds oui aussi ➔ 1 point

- R : Oui ➔ 0 point

- G : Avec son oreiller oui ^^ ➔ 1 point

Réponse : célibataire

9) Une petite histoire est celle de Vimaire, quelle-est-elle ?

A) A cette époque, le FLNJ était à l'apogée de sa célébrité. Un soir, pour tuer l'ennui, j'ai proposé, comme on raconterait une histoire de Toto, qu'on aille se faire un nain dans le jardin d'un voisin. Sortis de leur léthargie, mes potes ont adoré le principe. Après une action commando de quelques minutes ils sont revenus avec... Blanche-Neige. On ne l'a pas rendu tout de suite, et un pote l'a gardé dans sa bagnole. Quelques jours plus tard, on s'est fait coincé par la BAC cause qu'on faisait un peu les cons en bagnole au milieu de la nuit aux abords d'un champ et d'un aéroport. Il a fallu expliquer pourquoi Blanche Neige était ligotée dans le coffre de la voiture.

B) Plus jeune, je me suis fais surprendre avec ma copine… en train de rouler un pétard dans sa voiture par ses parents… Je m'attendais à ce qu'ils hurlent et me démontent, mais au lieu de ca, j'ai partagé un bon moment avec ses parents et ma copine. Ce fut un moment très drôle et assez surprenant pour moi : c'est peu courant non ?

C) C'était pendant un tournoi de poker que je peux vous faire rire avec une petite histoire… En fait chez un pote, nous étions 10 joueurs autour de la table. Une blonde se pointe sans son copain, et bien entendu puisque c'était en été, elle était habillé plutôt court… Finalement je m'en suis servi pour gagner une partie vitale… Je me suis refait grâce à une pause bienvenue… j'ai bien tchatché avec elle et elle était d'accord pour distraire les collègues d'une manière assez… « sensuelle »… ! Finalement, tout le monde l'a observé, tout le monde a perdu le fil du jeu, j'ai tenté ma chance et je les ai tous plumé ! Je suis fier de cette soirée !

- S : J'ai un doute, mais je dirais le petit A), pis si je me trompe, ça fera de la pub au FLNJ :p ➔ 2 points

- R : A (juste par déduction, il me semble que l'histoire est plus détaillée) ➔ 2 points

- G : La C, je sais pas pourquoi, je le sens bien la C, je vois oui, j'imagine la scène .... Oui la C Jean-Pierre et c'est mon dernier mot ! ➔ 0 point

Réponse : A

10) Pareil mais avec une blague, pas par rapport au jeu

A) Mr et Mme Bienfufé ont un fils.

B) C'est l'histoire de Paf le chat. Paf !

C) Une blague ? C'est toi la grosse blague oui…

- S : Je réponds C) sans hésiter, car ça circule pas mal en ce moment, et je vois bien Polo a la mode quand même ➔ 0 point

- R : B ➔ 0 point

- G : La C, Vimaire est un rebelle ! Lol ➔ 0 point

Réponse : A

D) AS

11) Joueur offensif, défensif ou d'adaptation?

- S : Offensif ➔ 0 point

- R : Joueur d'adaptation ➔ 2 points

- G : Les 3 :P ➔ 1 point

Réponse : J'essaie de m'adapter. Je ne suis pas un super-rusheur alors plutôt défensif. D'ailleurs avec ce que j'ai tanné mes noobs (plus si noob que ça) avec mes histoires de fortifs à tenir, je ne pense pas qu'ils me contrediront.

12) Cavalerie, artillerie ou infanterie?

- S : Cavalerie ➔ 0 point

- R : Infanterie ➔ 0 point

- G : Cavalerie, il a de très belles jeeps :D ➔ 0 point

Réponse : Commandant! Tout ce qu'il y a autour c'est juste pour la déco. La section vimaire, c'est plus de 50% des frags avec le commandant ^^

13) Rush ou front stable?

- S : Rush ➔ 2 points

- R : Rush ➔ 2 points

- G : Rush vu le level de ses jeeps :P ➔ 2 points

Réponse : Rush bien sûr, si possible autour d'une discussion ingérable à 15 sur MSN.

14) RAZ ou encore quelques maps?

- S : Encore quelques maps, qu'il puisse nous faire des jolies défenses à l'infanterie sur des fronts stables :D ➔ 2 points

- R : RAZ (lol, je ne l'avais pas prévue celle là en signant) ➔ 1 point

- G : Quelques maps ^^ ➔ 2 points

Réponse : La première année que j'ai passé à jouer à AS, je me suis trainé un vieux commandant tout moisi, qui passait le clair de son temps planqué 15 cases derrière le front. Actuellement j'ai le plaisir de jouer un commandant full up... rhaaaaa je savoure, et je sais qu'il va me manquer. Pourtant ça me fait mal au cœur de cumuler tous ces XP que je ne peux dealer nul part:

Niveau: [Niveau: 79] 79

Expérience: 134

J'ai bien essayé de les vendre... Ca me fera plaisir d'avoir un nouveau commandant tout nouveau tout beau à pixer :)

Bilan du quizz:

- Sardaukar = 15 points

- Razielwar = 12 points

- Gundam = 9 points

Le vainqueur est … Sardaukar ! Félicitations à lui pour cette fabuleuse victoire ! Il va être ravi d'apprendre cette magnifique nouvelle et il aura son butin de 1w$ symbolique dès qu'il jouera avec moi ☺

Merci aux participants, c'était difficile pour vous car vous ne le connaissez pas spécialement, voir pas du tout, finalement le but est d'apprendre des autres joueurs, c'est bien là le but final…

➔ Sardaukar remettra donc en jeu son titre pour le prochain numéro (Mars-Avril). Si des volontaires veulent participer à ce quizz emblématique, n'hésitez pas à me contacter (tueur-de-atzock).

INTERVIEW

Pour vous les amis, AS Mag pose les questions que vous vous posez à Cake, vice-président de l'association Nainwak, membre de l'équipe d'A&S et joueur dans ses temps perdus… Voici une (longue) interview qui vous renseignera sur beaucoup de points importants : la RAZ, comment se déroule le travail de l'équipe d'A&S, l'avenir… ☺ Lisez bien toute cette superbe interview, réalisée par notre ami Jibi.

AS Mag' dit :

Je suis avec une jolie journaliste stagiaire sexy. Elle ne va pas parler beaucoup, elle est surtout là pour la pratique. Nos lecteurs la reconnaitront par « voix coquine »

Cakeman dit :

J'arrive bien à visualiser

AS Mag' dit :

voix coquine : On

Salut cake, merci de répondre à mon interview, tu auras tes câlins après… Ca va ? La forme ? (j'espère que oui, parce qu'il parait que je fatigue vite les hommes….au lit)

voix coquine : Off

Cakeman dit :
Plein de trucs à faire en ce moment donc on fait aller (mais je dois pouvoir trouver du temps si vous voulez sortir un soir prochain)

AS Mag' dit :
Ca fait quoi de passer dans A&S Mag' section people ? Que penses-tu si on te met à coté de la section lingerie des combattantes ?

Cakeman dit :
(La vache, si je m'attendais à ce genre de question...)

Cakeman dit :
Hum ... hum

AS Mag' dit :
(*voix coquine : On. C'est histoire de préparer l'après interview. D'ailleurs : Ton lit est confortable ? Complètement HS. Voix coquine : Off)

Cakeman dit :
Disons qu'on s'aperçoit que la vie de people est vraiment très difficile, les paparazzis, la fortune, la gloire et les jolies filles ...

AS Mag' dit :
Trop de fans ?

Cakeman dit :
Faut assurer derrière

AS Mag' dit :
Aaaah, les jolies filles, je comprend, c'est pas facile d'assumer. Bon rentrons dans le vif du sujet : Quel est ton rôle dans l'équipe d'admin ?

Cakeman dit :
Actuellement, c'est plus la maintenance courante du jeu : support, réponse aux questions des joueurs, correction de bugs. Et aussi, discussion de l'implémentation de nouveautés d'un côté technique (réalisable ou pas)

AS Mag' dit :
Beaucoup de boulot de ce coté la pour le moment ? On doit s'attendre à des nouveautés ?

Cakeman dit :
Pour être honnête, tous les membres de l'équipe technique sont très pris par leur vie privée actuellement. Il y a un certains de choses en cours de discussion et certaines en préparation mais ça avance au coup par coup suivant les disponibilités des uns et des autres.
Mais il y a quand même des nouveautés qui se dégagent. Seulement, il faudra le temps des les mettre en place: impossible de prévoir un planning précis à l'heure actuelle

AS Mag' dit :
On peut en savoir plus sur les projets de l'équipe d'admin ?

Cakeman dit :
Pour résumer :
1 - optimisation et correction de bug, pas forcément visible du côté du joueur mais demande un certain temps
2 - Refonte des conséquences de la mort du commandant
3 - Vol d'unités
Ces deux derniers changements ont été discutés dans les forums français et anglais. Les changements sont en place du côté anglais
4 - Essayer de privilégier le RP au sein du jeu
5 - Surprise
Ah j'oubliais, Refonte du calcul du coût des prisonniers

AS Mag' dit :
Surprise du style...de l'inattendu ou une demande/proposition des joueurs qui a été discutée sur le fofo ?

Cakeman dit :
Et voici une bonne réponse de normand : les deux. Certaines choses sont déjà fixées et d'autres non (car il faut faire une récapitulatif des idées du forum et en discuter après ce qui prend pas mal de temps encore une fois)

AS Mag' dit :
Peux-tu nous dire le rôle des autres de l’équipe admin ?

Cakeman dit :
Logistix s'occupe de nos chers anglais à plein temps, il en profite pour coder un certain nombre de jeu, notamment lors de la RAZ anglaise qui a eu lieu vers à la fin de l'année dernière
Zefram est là pour l'épauler pour faire la jointure avec l'équipe technique anglaise
Douda sert de coordinatrice
- faire le point sur les choses en cours
- regarder ce qu'il faut pour que les choses avancent
- faire la jointure entre tout le monde en somme
La sécurité et le médiateur : deux rôles stratégiques occupés par des personnes de confiance dont on taira le nom. Autant lever le doute sur le fait que ce n'est pas moi, je n'ai tout simplement pas leur patience
Arixo: l'inoxydable testeur
Stefblood: animateur RP et animateur du jeu plus généralement, dirige souvent les débats sur les nouveautés à coder d'un point de vue gameplay
Tangai et Nounours aident à faire le résumé des idées émises et débattues par les joueurs sur le forum et aussi à en débattre.
Sans oublier l'inusable Johm qui dirige tout ça du haut de son estrade
Ces rôles sont donnés à titre indicatifs car ils peuvent changer d'une semaine à une autre toujours suivant la disponibilité des uns et des autres

AS Mag' dit :
En parlant de johm...on le voit plus trop en ce moment...sa femme a gagné la guerre du lave vaisselle ?

Cakeman dit :
Des changements dans sa vie privée et professionnelle font qu'il est peut-être un peu moins visible actuellement mais bel et bien toujours là. Des enfants et une femme avec un lave-vaisselle comme arme sont de sérieux adversaires contre un simple PC
Si vous voulez en savoir plus, il faudra lui demander directement

AS Mag' dit :
Pour changer de sujet : Vers quoi veux-tu, toi personnellement, arriver au final avec a&s ? Ou pour être plus clair (ou pas ?), quelle vision as-tu d'un A&S fini ?

Cakeman dit :
Oula, vaste, très très vaste question

AS Mag' dit :
Donne-nous des idées

Cakeman dit :
1ère chose, si on veut qu'A&S dure sur le long terme alors on n'aura jamais de vision du jeu fini car il devra toujours évoluer
Ensuite je peux bien vous donner une vision personnelle de mes idées mais seulement à titre indicatif
(Bon sang, il aurait vraiment fallu que je la prépare cette interview !!!)

AS Mag' dit :
La jeune journaliste sexy qui m'accompagne dit que tu auras ta récompense

Cakeman dit :
Pour moi l'objectif est qu'A&S devienne un jeu prenant et adapté pour que plusieurs milliers de joueurs puissent s'y retrouver et pourquoi pas (là c'est extrêmement ambitieux), une référence dans le wargame
Plus sérieusement, un jeu avec un maximum de joueurs qui prennent du plaisir avec toujours une bonne ambiance. A mon avis ça sera bien ça le plus difficile : faire cohabiter 300 joueurs dans une ambiance vraiment appréciable, on y arrive (mais c'est déjà beaucoup plus dur qu'avec 50 joueurs), mais avec plusieurs milliers de joueurs (si on arrive vraiment à avoir autant de joueurs), ça sera un vrai défi pour ceux qui auront la charge du jeu à ce moment là.
Dans un jeu où la communication est omniprésente, c'est d'autant plus dur.
D'un point de vue Gameplay, je vois un jeu avec un RP omniprésent et adaptable pour tous : délire ou sérieux.

AS Mag' dit :
Donc plus de RP ? ca ne va pas être facile, déjà faire un BG qui tient la route c'est chaud

Cakeman dit :
On a essayé de faire un background avec la page d'inscription (pour ceux qui l'ont lu)

Mais ce n'est effectivement pas facile
Peut-être qu'on relancera la série Funny Incorporation

AS Mag' dit :
Comment la discussion se fait au sein de l'équipe technique ? Est-elle régulière ? Chacun gère son pouvoir dans son coin ? Y a-t-il des réunions quotidiennes pour voir qui va faire la vaisselle?

Cakeman dit :
Chacun contacte le ou les autres quand il a besoin, quand il a une question ou une suggestion.
Outre ses contacts, on essaie d'avoir des réunions plus ou moins régulières sur le net afin de faire le point sur tel ou tel sujet.
On a des outils de suivi qui nous permettent de voir comme les choses avancent sans pour autant avoir à contacter directement les personnes impliquées et de réagir plus efficacement
AS Mag' dit :
L'équipe technique semble moins présente qu'avant sur le forum et le jeu... (On ne doute pas du fait qu'ils y passent quand même). C'est dû à une surcharge de travail ou de la lassitude du jeu ?

Cakeman dit :
Surtout de la surcharge de travail car comme je l'ai dit, on est tous depuis un certain temps assez occupé par nos privées et professionnelles, pour des raisons diverses et variées.

AS Mag' dit :
Certains sont prêts à donner du temps à eux pour aider l'équipe technique (cf Forum), comment peuvent-ils vous contacter ? Que peuvent-ils faire ?

Cakeman dit :
Via l'adresse du support : support@w-game.net .
Ensuite tout dépend ce qu'ils veulent faire et de ce qu'il y a faire. Je ne cache pas le fait que le codage ne peut pas être donné à n'importe qui
Quelles sont les taches où on aurait besoin d'aide ?
Hum il faudrait qu'on en parle sérieusement entre nous pour être honnête.
Si, en voilà une qui avait été confié mais qui a été laissé de côté: le référencement.
Que ce soit du côté anglais et français, c'est bien une chose dont personne ne s'occupe vraiment mais encore une fois, il faut nous contacter. Par

contre, pas la peine d'attendre une réponse dans la minute, surtout en ce moment

AS Mag' dit :
Un sujet que les joueurs abordent de plus en plus, dans les coulisses ou sur le forum : La RAZ.
Pour A&S mag', pourrais-tu nous donner une idée de vers quand elle se passera ?

Cakeman dit :
J'ai parlé de planning au début de cet interview en disant qu'il nous était impossible à l'heure actuelle d'en établir un de précis. La RAZ est un exemple parfait. Je peux d'or et déjà vous assurer qu'elle n'aura pas lieu au mois de janvier et pas avant 2 ou 3 parties (au grand minimum).
Ensuite, c'est une affaire de probabilités.
On va dire que la probabilité de RAZ augmente de façon logarithmique au fil des mois ... Désolé de ne pouvoir être plus précis mais nous sommes tous tombés d'accord sur le fait qu'on ne fera pas de RAZ sans changement réel pour le joueur, en plus des optimisations techniques en cours qui, quant à elle, restent transparentes. Et tant que ces changement ne seront pas codés entièrement et testés, la RAZ attendra.
Si vraiment vous voulez une estimation, je pense que ça sera plus courant mars mais j'insiste sur le fait que c'est une simple estimation de ma part, elle pourrait se passer avant comme deux mois après !

AS Mag' dit :
Une dernière petite révélation sur un projet en cour pour mettre l'eau à la bouche à nos lecteurs ?

Cakeman dit :
Je ne peux rien dire pour la simple et bonne raison suivante : Si je dis un seul mot, ça vous mettra trop facilement sur la voix

AS Mag' dit :
Voix coquine : on. Et si j'utilise certaines méthodes ? (la journaliste sexy enlève le haut) Voix coquine : off

Cakeman dit :
Hum tout se monnaie et tout se discute

AS Mag' dit :
http://img.gkblogger.com/blog/imgdb/000/000/064/325_2.jpg

Cakeman dit :
/me entends son prénom raisonner au loin

Cakeman dit :
Dsl : si je cède, je pourrais mourir, il y a des gens très puissant qui me surveillent

AS Mag' dit :
La FI ?

Cakeman dit :
/me est torturé

Cakeman dit :
Vous n'imaginez même pas de quoi sont capables ces gens-là

AS Mag' dit :
Un complot ?

Cakeman dit :
Ils contrôlent tout, voient tout et sont omniprésents.
A votre place je ferai attention à votre manuscrit et votre enregistrement en rentrant chez vous
C'est une organisation tentaculaire donc les ramifications s'étendent dans tous les recoins du monde connu

AS Mag' dit :
Parce que tout le monde n'est pas connu ? Il reste des zones d'ombre ?

AS Mag' dit :
De nouvelles armes ?

Cakeman dit :
L'univers est vaste ....

AS Mag' dit :
Un dernier mot pour les joueurs d'a&s ?

Cakeman dit :
Amusez-vous/have fun, et avec les autres, c'est mieux

AS Mag' dit :
Merci pour l'interview Cake

Cakeman dit :
Mais de rien, c'est tout naturel

AS Mag' dit :
Voix coquine : on. On peut passer aux choses sérieuses maintenant.
(*journaliste sexy enlève le bas) voix coquin : ultra ON

Cakeman dit :
\o/ Victoire !!!!!!!!!!!!

TEST

Le test du « joueur modèle »

Vous pouvez réaliser ce test chez vous : prenez un crayon, notez le numéro de la question puis la lettre de votre réponse. A la fin du test, reportez vous aux résultats sur la page suivante afin d'établir si vous êtes ou non un « joueur modèle ».

Avant de commencer, le terme de « joueur modèle » regroupe tout simplement quelques clichés des gamers : le flood, le temps passé sur le jeu, l'implication dans celui-ci, le manquement familial… En clair, on cherche à distinguer les geeks (personnes ne vivant que pour leur ordinateur) et les joueurs plus « normaux ». Bonne chance à vous !

Questions

1) Depuis combien de temps jouez vous à A&S ?

a) Moins d'un an

b) Entre 1 an et 2 ans

c) Plus de 2 ans

2) Comment avez-vous entendu parler du jeu ?

a) Par une connaissance (travail, ami, famille)

b) Via l'association Nainwak (forum par exemple)

c) Sur un autre site de jeu

d) Autre

3) Combien de temps passez-vous par jour sur le jeu ? (en cumulé)

a) Moins de 5 minutes

b) Entre 5 minutes et 1 heure

c) Plus de 1 heure

4) Vous arrive-t-il de vous connecter de votre lieu de travail ou d'étude ?

a) Oui

b) Non

c) Toujours !

5) Avez-vous déjà participé à une attaque de QG ? (motos, sapeurs, n'importe quoi)

a) Oui

b) Non

6) Combien de pa coûte un déplacement sur une route normale pour un dragon avec 40 de vitesse et chargé de 3 jeeps ?

a) 3 pa

b) 5 pa

c) 6 pa

7) De quelle manière participez vous à la vie du jeu ? (2 réponses possible)

a) Concepteur, équipe de développement, équipe d'administration

b) Simple joueur : actions et WarDépêches

c) Joueur plus impliqué : actions, compagnie, WD, forum

d) Floodeur fou : flood à vie

Réponses :

1) a) 2 points : vous commencez à connaître l'environnement du jeu

b) 3 points : vous continuez à rester sur un jeu qui vous plaît

c) 5 points : vous faîtes confiance à ce jeu pour vous faire plaisir

2) a) 2 points : avoir de bonnes relations, c'est important !

b) 3 points : vous n'êtes pas totalement étranger aux jeux vous !

c) 5 points : voici le gamer de base

d) 2 points : et quelle est cette fameuse raison ?

3) a) 1 point : visiblement vous êtes très efficace

b) 4 points : vous vous investissez pas mal

c) 7 points : vous êtes sans doute un floodeur ou un grand stratège

4) a) 4 points : il faut y faire attention

b) 0 point : c'est déjà plus sérieux

c) 10 points : floodeur en vue

5) a) 2 points : investissement ou coup de chance, vous avez participé à la vie du jeu

b) 0 point : pas pour le moment, mais cela viendra peut-être un jour

6) a) 0 point : c'est un coût trop faible… c'est pour un vbci up un tel déplacement

b) 4 points : bravo !

c) 1 point : presque le calcul de tête

7) a) 10 points : investissement maximal, merci à vous !

b) 2 points : vous faites les choses basiques, il faut bien apprendre

c) 4 points : joueur plutôt complet et impliqué, continuez ☺

d) 6 points : impliqué sur le forum, vous participez à la vie en société d'A&S

Résultats :

- **Entre 7 et 16** : Vous êtes un joueur qui prend un plaisir simple et pur. Vous jouez uniquement pour vous faire plaisir, sans vous prendre la tête. Au choix, vous préférez faire un match de tennis plutôt que rester devant un jeu, cependant en rentrant vous aimez vous y connecter. Vous êtes susceptible de basculer dans la drogue…

- **Entre 17 et 28** : Vous êtes quelqu'un qui a découvert rapidement ce jeu et depuis vous y êtes attaché. Depuis ce moment là, vous passez quelques moments déterminés à l'avance sur ce jeu. Cependant, quand vous avez l'occasion, vous passez voir si tout va bien et si vous êtes mort, vous êtes très déçu… voir parfois un peu triste !

- **Entre 29 et 49** : Vous avez marqué beaucoup de points grâce au flood ou bien au développement interne du jeu. Dans les deux cas, vous représentez une minorité des joueurs mais pourtant votre impact est le plus fort. Tout le monde vous connaît et vous respecte, vous faites vivre le jeu, merci à vous, continuez ☺

ARTICLE

La place des femmes dans A&S

Début de la caricature

De plus en plus, les femmes ont un impact sur la plus grande passion des hommes : non pas les autres femmes, mais la guerre. Dans la catégorie des « On dit », on dit que les femmes sont plus calmes et mesurées que les hommes, on dit également que les femmes sont plus aptes à garder la paix dans le monde intacte. Les femmes sont des représentantes de la liberté, de l'indépendance et de l'honnêteté.

Tout ceci n'est que mensonge. Certes, certains points restent vrais, mais je vous demande messieurs, si ces mêmes femmes ne vous font pas la guerre car vous jouez trop souvent à Assaut et Stratégie ? Je vous le dis, les femmes sont plus intelligentes que les hommes et elles arriveront à vous faire décrocher, par je ne sais quel stratagème… Il y a donc au moins deux catégories de femmes par rapport à A&S : celles dont le mari ou le copain, joue à A&S, et celles qui jouent également à A&S…

Nous allons évoquer certains problèmes, propres au rapport entre A&S et les femmes, et nous étudierons le pouvoir et l'impact des femmes dans le jeu.

Tout d'abord, commençons par analyser les rapports entre notre jeu favori et les femmes : des rapports complexes, souvent tendancieux et toujours assez difficiles…

Le « jeu » semble assez peu naturel aux femmes : elles s'étonnent que nous puissions passer autant de temps à jouer aux jeux de guerre, à un jeu de foot, à un jeu débile… Elles n'y trouvent que très peu d'intérêt et se demandent parfois comment elles peuvent vivre avec un homme aussi … gamin ?! En clair, les femmes ne sont pas spécialement joueuses dans l'âme, contrairement à beaucoup d'hommes.

« Tu préfères jouer à ton A&S dans tes toilettes plutôt que venir te coucher ? Demain tu te feras à manger tout seul ! ». Telle doit être la devise de Madame Rawette à son chéri… certains soirs d'hiver… Et oui, les femmes demandent parfois de choisir entre le jeu et l'amour, alors que ca n'a rien à voir. Le jeu c'est cool et drôle, tandis que l'amour c'est plutôt fougue, passion et romantisme (le contraire des hommes)… Voilà pourquoi certaines fois, les grands joueurs arrêtent ce jeu si prenant, pour enfin vivre sans A&S, ce qui n'est pas une fin, loin de là. Les femmes influent donc indirectement sur le jeu !

La deuxième catégorie des femmes d'A&S regroupe les joueuses. Elles sont en minorité, mais elles sont présentes. La plus célèbre « stratège » restera sans doute Gamma, dont les infanteries ne laissaient aucun homme indifférent… En « pause » actuellement, Billy Bob reviendra-t-elle tuer tous les Yoalias, Crushbones et Darkswing ? Dans le genre « je vais essayer de le comprendre », Ticougnou joue avec moi depuis quelques temps, et la preuve est faite qu'elle peut réussir à jouer comme tout le monde, voir mieux que certains « vieux joueurs ». Le nom brezhoneg « Arzh Gwenn » de la compagnie Korriganed illustre la capacité des femmes à se mesurer aux hommes sur leur terrain… « Un jour elles contrôleront même le porte-monnaie !», pouvions nous entendre il y a des dizaines d'années… Moi je vous le dis, la caricature Célinéa peut aller se cacher, les femmes seront un jour en haut du classement, et il faudra être subtiles pour les en déloger !

Si la femme est vraiment « l'avenir de l'homme », je ne souhaite pas pour sa famille, et pour son mari, qu'une femme prenne la suite de Yoalias… sinon je crains devoir m'exiler pour ne pas perdre ma section 2 fois par mois. Les femmes dans A&S, il y a les douces, les dures et les normales, comme pour les patates quoi. Pour avoir la frite justement, connaissez-vous la ressemblance entre A&S et les femmes ? Non ? Pour réussir à satisfaire une femme et pour réussir à progresser à A&S, il faut beaucoup de temps, d'expérience et d'argent !

Fin de la caricature

A VENIR...

Concours : « Ma compagnie en poésie »

500 $ pour le 1er

250$ pour le 2ème

100$ pour le 3ème

Nouveautés à venir:

Le courrier des lecteurs

Les blagues des floodeurs

1 RP/numéro

Et toujours:

Les jeux (quizz, tests)

Les interviews

Les articles