



New CNCSaga Herald

Journal officiel de CnCSaga



Analyse de l'Empire
Zéphyrien P.8



Interviews
exclusives P.5



Mod: Granatball P.7



“Command and Conquer 4 est annoncé mon fils, ne t’inquiète pas, notre combat vers la Prophétie va enfin se terminer.”

CnCSaga a pour vous, des infos exclusives sur le prochain CnC. Infos, article de presses, screenshots, tout est sur CnCSaga et dans votre journal.

Rejoignez CnCSaga sur Facebook!





Aujourd'hui nous avons le plaisir de vous offrir un nouveau numéro du New CnCSaga Herald!

Une équipe est maintenant disponible pour vous offrir des numéros exceptionnels de votre journal C&C préféré. C'est donc après une longue absence que le journal vous promet une apparition mensuel, avec des articles complet sur l'univers C&C et sur la communauté. Avec l'arrivée du nouveau site et des dossiers de plus en plus complet sur l'Univers de Command and Conquer le journal a totalement été revu pour vous, lecteur, tout en gardant l'humour de l'ancienne formule. Je vous laisse maintenant le plaisir de le lire, de la partager ou de le manger.

Les collabos, ce sont eux! les calomnieux!

Eomer: C'est lui! l'organisateur de toussa! Le Redacteur en Chef et bien plus encore. Ce vieux de la vieille de CnCSaga a plus d'un tour dans son sac même si ce n'est pas le plus gros posteur. "ze aïes of ze forest" iz ouat-ching yu (et big brozeur aussi).

Contact (personnel et professionnel):
eomer@cncsaga.com

Vodka Da Smirnoffka: Célèbre ambassadeur russe de CnCSaga, il a vu le Grand Alambic. Redacteur des dossiers costume et de ses épiques Fan-armée, c'est un élément phare du forum qui aura porté sa pierre à l'édifice pour la création du journal.

Contact: vodka@cncsaga.com

Tehnloss: Newser de CnCSaga avec spécialité Mods, qui vit la nuit, Tehnloss à donner l'idée directrice du design de la nouvelle version du journal.

Contact: tehnloss@cncsaga.com

Bonewerks: Actuellement Le plus gros floodeur de CnCSaga, il est la bête noire des modérateurs. Auteur de l'Armée tibérienne du GDI et du célèbre Saga'n Sprites, Eomer à proposé une collaboration avec le journal pour une BD exclusive à chaque numéros.

Voltigore: Chef du DarkGDI et redacteur en chef du PlayGDI, Voltigore a su nous faire rire avec ses différentes campagnes et son adoration pour Boyle, et grace au PlayGDI, le morale des troupes à pu remonter de façon fulgurante!

Zéphyr: Empereur décadent et mystérieux, il dirige d'une main de fer son Empire ainsi que CnCSaga. Il est totalement dévouer à CnCSaga. Grace à lui (et à la collaboration du Staff) le site est entré dans une période faste.

Contact: zephyr@cncsaga.com

Darkhand: Fidèle compagnon, sa bonne humeur nous a permis d'avancer et son travail sur CnCSaga est très impressionnant. Nous ne pouvons que le remercier.

Contact: darkhand@cncsaga.com

COMMAND & CONQUER

Nous y voila enfin! Command and Conquer 4 est annoncé! Notre bonne vieille saga de 15ans va se terminer, et ce sera votre travail, commandant. Après plus d'un demi siècle de lutte autour du tiberium, nous allons avoir toutes les réponses à nos questions et connaître le sort de l'humanité contre le fléau tibérien. Kane, leader charismatique de la très controversé confrérie du NOD propose au GDI un moyen de canaliser le tiberium vers une source de revenu peu cher et quasi-illimité. Le monde pourrait enfin retrouver la paix et la prospérité d'antan sauf que les extrémistes des deux camps ne l'entendent pas de cette oreille. La guerre est donc inévitable de nouveau et c'est ici que vous, commandant, entrez en jeu. Pour la fin de la saga, EA nous offre un gameplay complètement nouveau. Plus question de faire une grosse base de la taille d'une ville, il sera question ici de base mobile polyvalente. En effet les Crawlers, comparable à des forteresses sur pattes vous permettrons d'exploiter de nouvelles stratégies jusqu'ici impossible. Totalement innovant, ce concept prometteur va

provoquer le mécontentement des conservateurs, comportement presque frénétique et notable depuis maintenant plusieurs années. Si on se réfère au scénario, les grands champs de tiberium ne devraient plus être de la partie, ressource qui seront accumulés avec des points de contrôle qu'il faudra capturer, ce qui est logique vu le gameplay. Le concept des unités de Soleil de Tiberium seront réutilisés, avec le retour du Mammoth mk2, du Titan, chars lance-flammes et LRM si on regarde attentivement les screenshots. Un système d'expérience à la façon d'un RPG vous permettra de customiser votre armée comme bon vous semble, cette expérience qui sera sauvegardée pour toutes les missions suivantes et pour le multijoueur, qui sera mis de l'avant en vu du gameplay. Les Oubliés seront un peu plus mis en valeur avec la possibilité de les combattre ou de s'allier. On ne sait pas contre pas grand chose à propos des Scrins, les aliens seraient quasiment exterminés de la Terre mais feront parti de la campagne. C'est donc avec plaisir que nous attendrons de nouvelles news, pour cet opus qui sera en magasin fin Mars.

**“I have a
proposition”**



Vodka Da smirnoffka: son magazine, ses dossiers



Vodka Da smirnoffka, personnage charismatique de CnC Saga, chef incontesté de Vodkalie et créateur des Bordels militaire de Campagne a tout d'abord créé, pour notre plus grand bonheur, le magazine Play-Soviet. Il s'est ensuite consacré ensuite à la création de dossier sur les costumes d'Alerte Rouge 3. A travers notre interview il nous confie ses impressions et sa démarche de travail.

VDS: Je suis très satisfait. Toute la rédaction l'est également. Le Politburo a lui aussi très apprécie et les crédits alloués par l'Etat seront encore plus important pour les prochains numéros ce qui nous permettra de continuer dans une bonne voie.

CNC: Passons maintenant aux dossiers costumes, comment vous est venue l'idée des dossiers costumes?

VDS: En fait cette idée n'est pas nouvelle. J'avais déjà il y a quelques années fait un dossier au sujet du costume de Topolov. Ce dossier avait séduit le staff et même les membres. L'idée de faire pareil avec les autres personnage à germé à cette époque déjà mais j'ai patienté dans le but d'atteindre une certaine maturité pour ce projet. La sortie d'Alerte Rouge 3 et l'arrivée de la nouvelle version de C&C Saga ont relancé le projet sérieusement alors je me suis lancé avec la bénédiction de mes collègues du staff que je remercie par ailleurs pour leur soutien.

CNC: Cela a t'il été un travail de longue haleine? Avez-vous rencontré des difficultés lors de la rédaction.

VDS: J'ai dû tout d'abord établir une mise en page type pour le dossier. Il fallait que ce soit bien agencé. Les dossiers ne devaient pas être trop long et il ne fallait pas trop entrer dans les détails sinon les articles ne seraient pas lu par les visiteurs du site. Je pense que c'était le plus difficile et au vu du nombre de commentaires positifs, je j'estime m'en être bien tiré. Après concernant le contenu certains personnage m'ont causé plus de soucis que d'autres. Identifier les éléments de détail n'est pas toujours évident selon les angles de caméra dans les vidéos. Trouver les illustrations correspondantes non plus. Mais avec un peu de patience j'y suis parvenu. Le plus difficile pour moi à été de réaliser les costumes alliés car je suis plutôt amateur de militaria soviétique que de militaria occidental.

CNC: Après le succès des costumes des personnages d'Alerte Rouge 3, envisagez-vous de faire d'autres fiches sur les costumes? Pour les autres épisodes de la saga par exemple?

VDS: Oui, c'est effectivement prévu mais la difficulté sera, je pense, plus importante. En cela sera plus long. Mais, si tout se passe comme prévu, vous pourrez lire prochainement les articles analysant les costumes des personnages d'Alerte Rouge 2 et même d'Alerte Rouge premier du nom. Mais j'ai également d'autres idées de projet.

CNC: Peut-on en savoir plus.

VDS: Désolé, mais c'est classé Secret Défense.

CNC: Et bien merci, Vodka Da Smirnoffka de nous avoir accordé un peu de votre temps et bonne continuation dans la réalisation de vos projets.

CNC: Bonjour Vodka Da Smirnoffka et merci d'avoir accepté de répondre à nos questions.

R: Je vous en prie, tout le plaisir est pour moi.

CNC: Comment est née chez vous l'idée de Playsoviet?

Vodka Da Smirnoffka: L'idée n'est pas totalement de moi. En vérité c'est le Politburo qui a commandité la création du Playsoviet. Le but était de trouver un moyen efficace de diffuser de la propagande pour les soviétiques. Voyant que ce concept fonctionnait très bien avec le PlayGDI, ils ont décidé de reprendre cette idée.

CNC: Et pourquoi avez vous été choisi en tant que rédacteur en chef?

VDS: En tant que fervent soviétique, inventeur du Bordel Militaire de Campagne et amateur de belles femmes, et ayant été élu troisième plus gros pervers de cncsaga je pense que j'étais le plus à même d'occuper ce poste.

CNC: Est-ce une tâche difficile?

VDS: Disons que chaque chose est plus ou moins difficile. Mais puisque c'est mon devoir, il n'y a aucun soucis. De plus je dois admettre que mon poste est plutôt agréable par certains aspects. Je fait passer personnellement les castings des mannequins qui seront photographié pour le magazine.

CNC: Etes-vous satisfait du succès rencontré par le premier numéro de Playsoviet?

Interview exclusive: Voltigore et le PlayGDI



CNC: Bonjour Voltigore et merci d'avoir accepté de répondre à nos questions.

V: C'est moi qui vous remercie, depuis ma récente mutation en tant que Directeur de la prison de Très Haute Sécurité du GDI sur la Lune, j'ai beaucoup de temps à perdre.

Bien sur réprimer deux ou trois émeutes de noddies ou admirer le lever Terre sont des distractions amusantes mais notre bonne vieille planète verte-bleue me manque.

De plus c'est un honneur de paraître dans le même journal que Zéphyr, Vodka ou Kaiser Scott

CNC: D'où viens l'idée du PlayGDI ?

V: La toute première référence à PlayGDI viens d'une discussion avec le commandant Coasterwars concernant le sort à réserver à certain noddies, le sort pour Alexa Kovacs était de paraître à la une de PlayGDI.

Cette idée est revenue lorsque le DarkGDI a vu le jour : combattre par tout les moyens possibles les esclaves du chauve mégalo n'est pas une chose gratuite.

Bien entendu le directeur Boyle nous fournissait un budget (que les mauvaises langues n'hésitent pas à appeler détournement de fonds) et nous possédions quelques sources de revenus secondaires comme des chaînes de télévisions pour adultes payantes ou encore le commerce d'organes de prisonniers noddies.

Pendant il était hors de question de dépendre du tibérium, nous voulons le détruire une bonne fois pour toutes, se baser sur un minerai que l'on veut annihiler est incohérent.

C'est donc ainsi que PlayGDI est revenu dans mon esprit, il permet de financer nos actions tout en maintenant le moral des troupes.

CNC: La réalisation a-t-elle été difficile?

V: La première difficulté était de trouver des modèles, bien entendu ce n'était pas trop difficile : les femmes GDIstes sont toutes des canons de beautés et ne ressemblent pas à des personnes sorties tout droit d'un donjon sado-maso.

De plus nous avons fait un effort pour attirer un maximum de modèles potentiels grâce un système de protection sociale tout a fait novateur qui couvre à 100 % les dépenses en chirurgie esthétique. Nous avons reçu de nombreuses demandes d'entrevues, les plus belles femmes du monde rêvaient de soutenir notre effort de guerre contre les atrophiés du bulbe noddistes.

Ensuite nous avons fait confiance à une équipe de journalistes courageux et de photographes talentueux directement recrutés dans les meilleures écoles GDIstes.

Concernant l'emplacement de nos centres d'édition et de diffusion nous étions tenté au départ par le Ptiboukistan pays d'Asie Centrale mais nous avons réussi à trouver mieux dans le Nevada près de Groom Lake ou de vastes installations étaient laissées à l'abandon nous avons fait le ménage en virant d'étranges petits hommes gris aux gros yeux. Une fois ceci fait nous avons pu commencer les impressions de magazines.

CNC: Etes-vous satisfait du succès rencontré par le PlayGDI?

V: Bien entendu, la diffusion dans les zones bleues a été un franc succès, nous avons donc décidé de faire dans l'humanitaire et de procéder à des largages gratuits dans les zones jaunes, les habitants devaient avoir un autre choix que la propagande débile versée par Kane et ses séides.

Inutile de dire que le succès ne s'est pas fait attendre, la population des zones jaunes a été convaincu, de nombreux soldats ont rejoint notre cause...

CNC : Que répondez vous aux accusations faites par le Nod qui allègue que vos magazines contiendrait une drogue puissante composée par le sinistre Bonewerks ?

V: C'est de la propagande pure et simple visant à me discréditer moi et mon organisation, un simple tissu de mensonges, le professeur Bonewerks est un scientifique respectable menant des expériences sur le tibérium afin de mieux comprendre ce minerai et mieux le combattre, lui et ses collecteurs ont nettoyés de vastes zones.

Des centaines de vies ont été sauvées grâce à lui. Pour en revenir au succès de PlayGDI dans les zones jaunes il est tout à fait naturel, nos photos rendent la vie meilleure aux habitants et de plus nous donnons de vrais conseils pour survivre à zones jaunes à travers nos articles.

PlayGDI est tout à fait impartial concernant la lutte GDI/Nod, nous soulignons les succès du GDI et les échecs du Nod dans le plus pur respect des faits. Ce n'est pas de notre faute si le nod se fait éclater à chaque reprise à cause de l'incompétence de ses membres et passe le reste de son temps à essayer de résoudre ses propres conflits internes plutôt qu'à aider les citoyens des zones jaunes. Ainsi les habitants de zones jaunes préfèrent rallier le GDI promesse d'un monde meilleur plutôt que le Nod et la soumission aux préceptes incohérents d'un rigolo dégarni.

CNC: Donc la rumeur des gênes de corruption n'a rien à voir avec la fermeture de PlayGDI par le directeur Boyle lors de son retour au conseil du GDI ?

V: Gènes de corruption c'est vraiment un nom débile, presque pire que Kane Abis, non sérieusement qui pourrait inventer un truc aussi stupide ? Pour en revenir à la fermeture de PlayGDI, le directeur Boyle a tout simplement reçu des plaintes d'associations féministes qui râlent à cause de l'image de la femme qui est donnée par mes articles. C'est n'importe quoi, après le Nod et le tibérium il faudra se débarrasser des féministes, sérieusement nous ne sommes pas des pervers, nous essayons juste d'apprécier la générosité de la nature et nous

sublimons le corps féminin à travers des clichés artistiques le tout au service de la grande cause qui est la lutte du GDI unique rempart de la paix et de la liberté contre les hordes abruties d'un mégalomane et des aliens belliqueux et amateurs de cristal vert.

CNC : Quels sont vos projets pour le futur :

V: Nous venons tout juste d'agrandir cette installation pénitentiaire en ajoutant par exemple la cellule que Kane occupera lors de ses 2476 ans de détention et de corvées de récupération de chiottes.

En ce moment je participe à un projet qui consiste à regrouper un VCM, une usine d'armement, une caserne et un laboratoire de recherche dans une même structure mobile : totalement con à première vue mais je vous assure que c'est le futur du GDI. Sinon j'aimerais bien racheter une entreprise de jeu vidéo localisée à Los Angeles et créer une série de jeu vidéo qui retracera les guerres du Tibérium.

CNC: Et bien merci, Voltigore de nous avoir accordé un peu de votre temps et bonne chance à vous sur CnC Saga.

V: De rien, vous travaillez pour CnC Saga ? Ce site fait un très bon travail, j'apprécie tout particulièrement ses administrateurs totalement dévoués au GDisme depuis qu'ils ont reçu un numéro de PlayGDI.

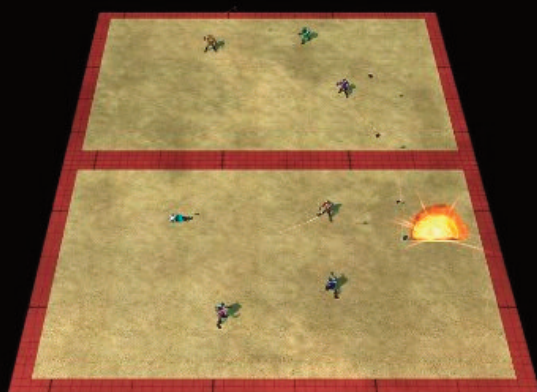


Le Mod du mois: Granatball

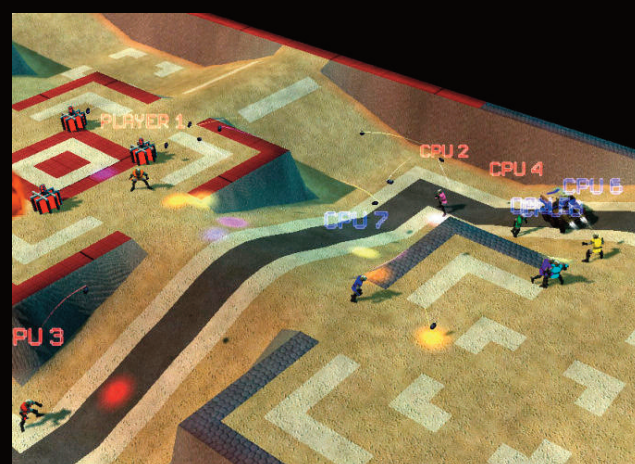
Le mod Granatball, pour CnC3 est une conversion total pour le jeu. D'une part pour son gameplay et pour les différents effet. C'est un mélange d'Unreal tournament et de Team Fortress 2 en vue haute composé de plusieurs modes de jeu possible:

- Team deathmatch : Deux équipes, pleins de grenades
- Capture The Flag : Ramenez le drapeau ennemis dans votre camp
- Bombing Run : Une bombe au centre de la map, amenez la dans le camp adverse
- Warfare : Il faut détruire les structures adverse, chacune ayant une spécialité
- Nuke Rush : amenez le camion dans le camp adverse.

Testé et approuvé par moi même, ce mod vous garanti des heures de délire multijoueur avec vos amis.



TEAM



L'Empire Zéphyrien

Ce que veulent dire ses symboles

Ressentez la peur...



Il paraît que l'orange est la couleur de l'Empire Zéphyrien. Vous avez bien sur me dire "Ouais c'est cool mais je préfère le bleu!" Sauf que très cher lecteur, tout couleur à son propre symbole comme vous, camarade communiste votre couleur est le rouge (si vous l'aviez pas remarqué aller vous pendre). Alors quand on réfléchit à l'orange, si vous êtes Français, vous allez sûrement penser à l'opérateur téléphonique, donc que l'Empire Zéphyrien aime téléphoner. Or ce n'est pas là où je veux en venir (ahah piégé le lecteur!). Après une rapide recherche on n'y trouve des références religieuses (bouddhiste, hindouiste et protestante) ce qui souligne donc le culte de l'auto-proclamé Dieu Zéphyr. C'est donc un bon choix. On peut y rajouter l'esthétisme de cette couleur avec l'association du noir, argument simple, qui est le plus mis en valeur. Mais là on peut constater une grande contradiction, c'est lorsqu'on s'aperçoit que le orange représente la liberté politique, contradiction totale au régime en place, dictature tyrannique dirigée d'une main de fer. Serait-ce donc un "argument de vente" pour les citoyens et les autres nations? Seul Lui le sais...

Donc mangez des oranges!



C'était un message du Syndicat de Défense des Oranges et de la Prolifération de la Vitamine C (SDOPVC).

Cherchant à en connaître le plus possible sur l'Empire Zéphyrien, nous allons nous intéresser au drapeau.

Première chose frappante constatée, qui confirme les rumeurs et le régime en place, c'est la présence de la couleur noire. Rien que dans cette couleur, le mal, l'autorité et le pouvoir peuvent y être exprimés. Cet effet est accentué avec la présence du logo de la confrérie du NOD, allégeance logique pour ce dictateur décadent et tyrannique. La croix rouge quant à elle nous évoque assez naturellement la religion, comme les croisés. Le culte du dictateur en imposant un pouvoir, sanglant si il le faut. Enfin nous pouvons interpréter les étoiles à 5 branches comme union (par un moyen ou un autre) des 5 continents.

Tout ces symboles fort on été habillé pour représenter la nation de l'Empereur Zéphyr. Nous devons craindre cette nation ou s'y allier, tout dépend de vous.

Alors, vous avez peur maintenant? Non? menteur! Qu'on vous enferme dans les geôles lugubres de l'Empire!



Front'Com

Bonjour à tous, et bienvenue dans le Front'Com (Front Communautaire, en complet) qui est une adaptation du Apoc's Corner que vous retrouvez dans le BCPT. Je parlerai quant à moi des événements de la Communauté Francophone de C&C.

Pour ce premier Front'Com, je vais parler du Site des Clans qui a fourni une traduction fort sympathique sur ce qui est dit par Sam Bass dans le Battlecast Primetime, on y apprend pour les anglo-sceptiques, les informations relatées par tous les fans sites mondiaux et de manière détendue puisque c'est une traduction fidèle aux mises en scènes du BCPT. - <http://www.sitedesclans.net/>

Ce mois-ci également, hormis l'actualité reprise par tous les sites, Time of War a créé la surprise en lançant 2 nouvelles choses très prometteuses à savoir, la création d'une fiction par Yssan liée à C&C4, et également le TOWTalk, qui lors de sa première édition parla du Crawler, cette unité mystérieuse de part son utilisation suscita les réactions les plus vives des membres. En espérant que cela ne continue pour eux, je vous invite à lire ces quelques articles parus. -

<http://www.timeofwar.com/>

Sur les Xp3rt, Gargeto a fait une interview intéressante des trois qualifiés français Bapor, LeOwNzALL et OryO, au ladder EA de la saison 3 de Alerte Rouge 3. Gargeto montre leurs palmarès, leurs objectifs et leurs états d'esprit, ce qui permet de prendre la température de la compétition. -

<http://www.xp3rt.com/>

Venons en à CnCSaga, Kaiser-Scott organise le 9 Août, un tournoi Free-For-All. Je sais que cette signification ne se veut pas explicite, mais c'est un tournoi où 8 joueurs s'affrontent entre eux. L'objectif ? S'amuser. Pour avoir été initié par Kaiser-Scott, l'organisateur du tournoi sur CnCSaga, je dois dire qu'on se prend au jeu, moi qui ne suis pas un habitué du multijoueur^^. Même si, à la fin, il n'y a qu'un seul gagnant, mais l'objectif encore une fois, n'est pas de faire de la compétition de haut niveau. Cela change un peu des habituels tournois.

Egalement, sur CnCSaga, vous pouvez voir le nou-

veau Battlecast Primetime France avec l'interview d'Amer Ajami, producteur d'Alerte Rouge 3 et son add-on La Révolte.

En terme d'actualité, CnCSaga fut repris par des sites internet de tous horizons pour ses scans de PC Jeux, qui ont créé une véritable déferlante sur le web car ce fut le premier journal à publier autant d'informations et d'images.

<http://www.cncsaga.com/>

A suivre pour ce mois d'Août :

- Le rappel que le site officiel de Command and Conquer recherche un titre pour C&C4 - <http://contest.commandandconquer.com/>

- Egalement ce mois prochain sur CnCSaga, vous verrez d'autres interviews et autres surprises que nous vous réservons ! Alors soyez attentifs !

- Concernant la GamesCom et CommandCom, CnCSaga sera présent le 20 Août sur les lieux de Cologne pour commencer à suivre l'actualité de Command and Conquer 4 auquel 100 fans ainsi que EA Los Angeles (avec Joe Kucan, Aaron Kaufman, Raj Joshi, et bien d'autres) seront présents.

En ce 1er Août, je m'en vais fêter la fête nationale helvétique, à bientôt donc, sur CnCSaga ! Et je vous souhaite un bon mois riche en actualité Command and Conquer !

Zéphyr

Les courtes brèves:

Zéphyr aurait mis 1heure pour configurer un FTP.

Vodka aurait été vu bourré sur Team Speak.

Eomer: "Si tu veux, tu peux faire un billet pour mon journal."

Zéphyr: "Quoi? Un billet? Pour moi un billet c'est ça:"



ЖОЧ АВЕС
МАДМЕР!



Il y a 2574 différences entre ces deux unités de C&C3. Sauras-tu les retrouver?

Appel:

- Ecrivez nous! Le courrier des lecteurs est mis en place pour toute suggestion et question.
- Devenez vous aussi redacteur d'un jour, écrivez nous un article et il sera peut-être intégré au prochain numéro.

Pour cela, contactez nous à l'adresse mail: eomer@cncsaga.com



Toi aussi achète le dernier numéro de New CnCSaga Herald Camarade !

Saga'n Sprites exclusif!

