

## CAMPAGNE [ASTEROID BLUES] RÉSULTATS FINAUX



Bonjour et bienvenue ! C'est **Carlos "Bostris"** depuis les studios centraux de **CB TV**.

Derrière les caméras se trouve **Koni**, le vice-consul adjoint du sous-titrage.

Nous sommes ici pour faire une vidéo que nous aurions dû faire plus tôt, mais les circonstances nous ont empêchés de la faire.

Voici une vidéo avec les résultats de la campagne en ligne **Asteroid Blues**, conçue par **CB** et réalisée par **Beasts of War/OnTableTop**.



Cette campagne a été jouée par de nombreux joueurs qui ont pu vivre une expérience **Infinity** à **Novvy Bangkok**, no man's land aux **Confins de l'Humanité**. Un astéroïde plein de *Localités Stratégiques* où les joueurs ont pu livrer des batailles intenses.

J'ai ici les résultats finaux de la campagne, qui diffèrent certainement un peu de la perception que vous vous en faites quand vous observez les résultats en direct tout au long de la campagne.

Permettez-moi d'expliquer tout d'abord en quoi consiste le filtre "**AI Historian**" qui est utilisé pour en tirer les résultats finaux de la campagne :

- Pendant la campagne, certains joueurs ont publié des rapports de bataille "invalides" ou "faux" et ceux-ci ont été supprimés des résultats finaux.
- D'autres joueurs ont fait des rapports suspects ou d'un niveau très faible ; ceux-ci ont été rétrogradés.
- Par contre, d'autres joueurs ont fait de très bons, voir d'excellents rapports de bataille et ceux-ci ont reçu un bonus.
- De plus, au début de la campagne, et afin de s'assurer que certaines factions aient leurs propres localités stratégiques, on a ajouté quelques "points fictifs" comme éléments qui leur appartiennent.  
Ces points ont aussi été supprimés lors de l'analyse des résultats finaux.

Et quand on compare la première vision de ces résultats et les résultats obtenus avec le filtre "**AI Historian**" qui a été appliqué, alors les choses changent beaucoup.

Permettez-moi donc de vous montrer les résultats finaux pour chaque *Localité* de la campagne :)



A large graphic centered on the page. It features a dark blue background with a grid of small white dots. Large, semi-transparent letters 'A' and 'S' are visible. In the center, there is a circular logo with a green flame-like symbol and Thai text. Below the logo, the text 'PHASE 1' is written in a bold, white, sans-serif font. The entire graphic is framed by a white border.









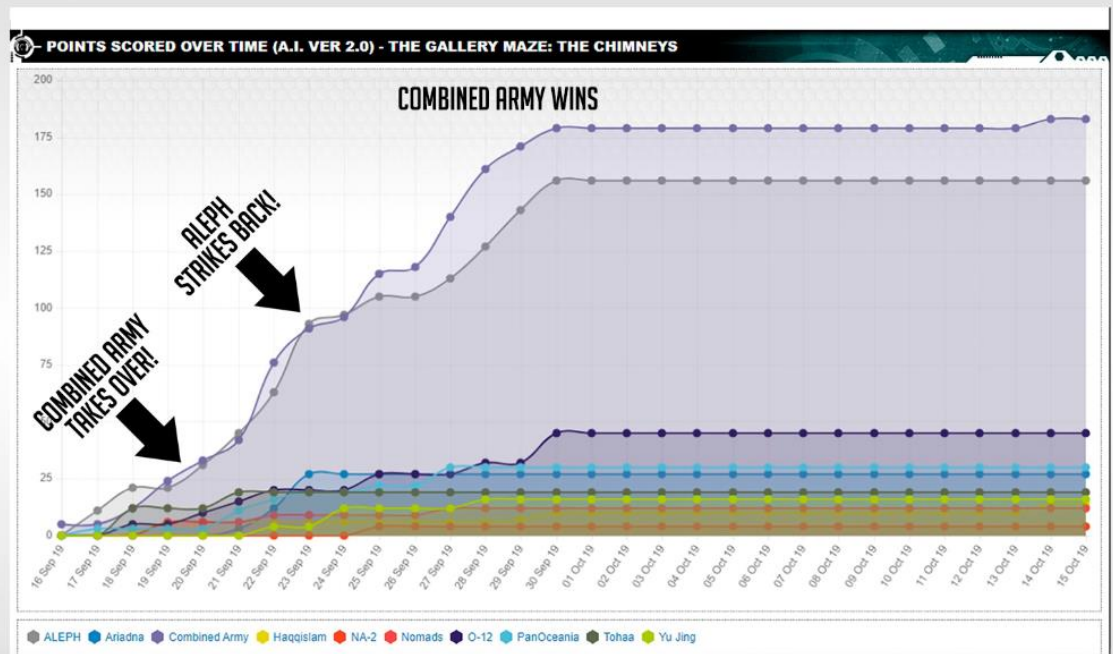


Allons maintenant au " **Labyrinthe de Galeries** ", Localité d'**ALEPH** et de l'**O-12**, et nous pourrons voir aussi de l'**Armée Combinée** qui a montré sa tête.

Nous pouvons voir qu'un peu plus tard **ALEPH** a récupéré la Localité, mais finalement l'**Armée Combinée** a conquise la zone. Ce résultat final nous montre l'intérêt du travail de l'"**AI Historian**", parce que si nous regardions uniquement les résultats initiaux, il semblerait qu'**ALEPH** ait gagné, mais il est probable qu'il y ait eu de "**Faux**" rapports, qui au final change le résultat.

Ce qui fait que l'**Armée Combinée**, avec les **Shasvatii** en avant garde, conquiert la Localité au final. Félicitations !

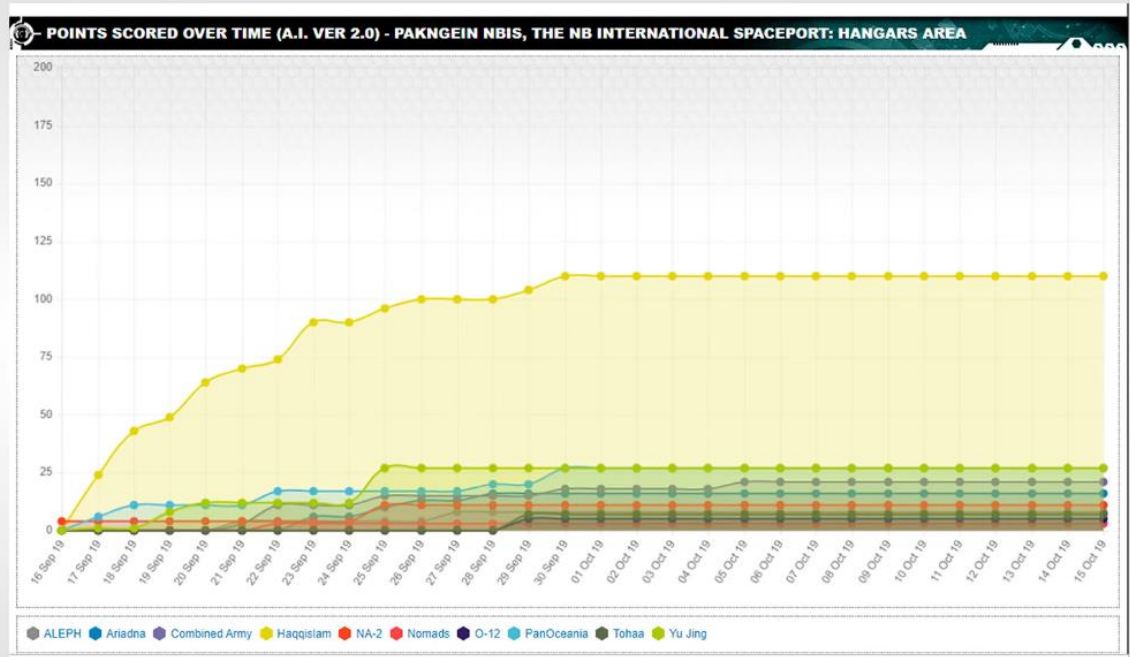
## INFINITY ASTEROID BLUES - PHASE 1





La Localité imprononçable de *Haqqislam (Pakngain Nbis)*, est un endroit très ennuyeux parce que son propriétaire initial a réussi à construire un mur de victoires et personne n'a pu, essayer de le traverser.

## INFINITY ASTEROID BLUES - PHASE 1



























A large, central graphic with a dark blue background. It features a large, semi-transparent 'AS' logo in the background. In the center, there is a circular logo identical to the one in the top left, with the text 'NAVY BANGKOK ASTEROIDAL COLONY' around the inner edge. Below the circular logo, the text 'PHASE 2' is written in a bold, white, sans-serif font. The background is decorated with various geometric shapes, including vertical and horizontal lines in shades of green and blue, and a pattern of small white dots.

PHASE 2



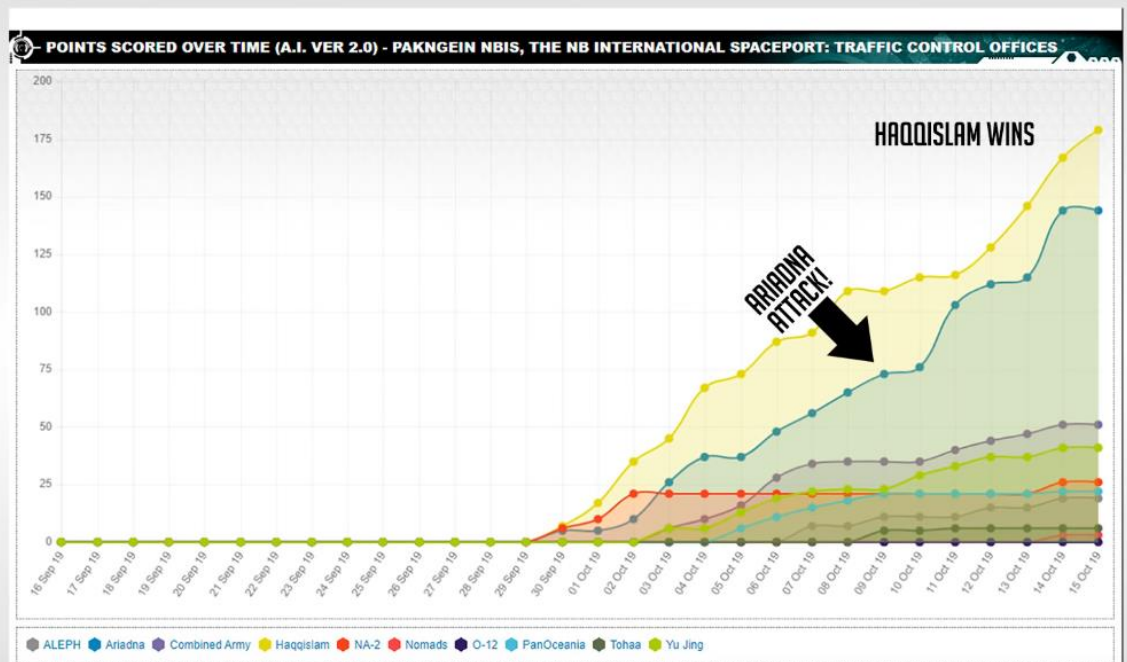


Nous poursuivons dans la **Phase 2** de la Campagne !

Et nous retournons à la Localité imprononçable de *Haqqislam (Pakngain Nbis)*, un spatioport, qui ne voudrait pas contrôler des bureaux pleins de papiers non intéressants ? Mais peu importe. :)

**Car Haqqislam a recréé un mur de victoires.** Nos amis d'*Ariadna* ont essayé de voler la localité à *Haqqislam*, mais sans succès. Victoire *Haqqislamite* !

## INFINITY ASTEROID BLUES - PHASE 2





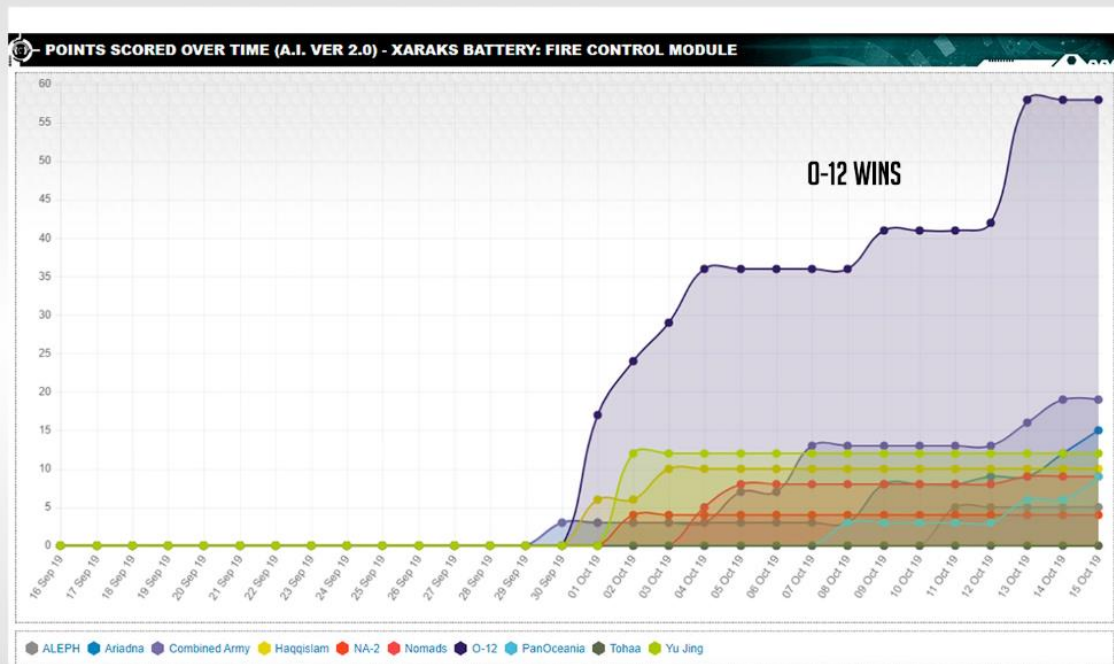
On peut voir maintenant qu'au **Module de Contrôle de Tir** de la **Batterie Xaracs**, **Ariadna** n'a pas été intéressée à défendre cette Localité.



**La laissant à l'O-12**, notre plus jeune faction et qui n'a seulement que quelques figurines en vente, dans la gamme, les joueurs ont certainement utilisé des proxys pour combler les figurines manquantes des profils existants mais elle a pu gagner et conquérir cette Localité.

*Ce qui mérite nos applaudissements.*

## INFINITY ASTEROID BLUES - PHASE 2



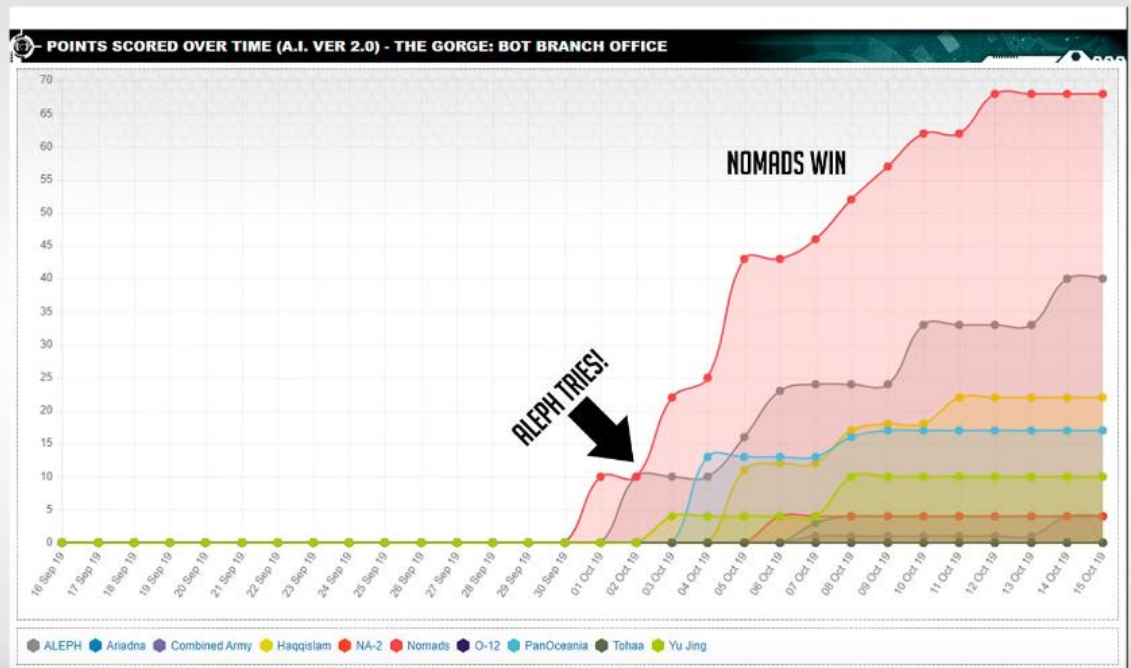




Nous continuons maintenant avec **La Gorge**, où les *Nomades* ont défendu avec détermination la position contre l'assaut d'**ALEPH** et ont donc finalement mis fin à la conquête de la zone.

Félicitations aux *Nomades*, la faction qui génère le plus de mèmes :D

## INFINITY ASTEROID BLUES - PHASE 2





Nous allons au **Labyrinthe de Galeries** d'**ALEPH**, où nous eûmes l'endroit le plus chaud de la **Phase 2**.

Les **Nomades** et **ALEPH** s'y sont affrontés, atteignant un point de tension, jusqu' au moment où les **PanO** ont rejoint la fiesta. Ce qui a rendu tout ça encore plus serré.

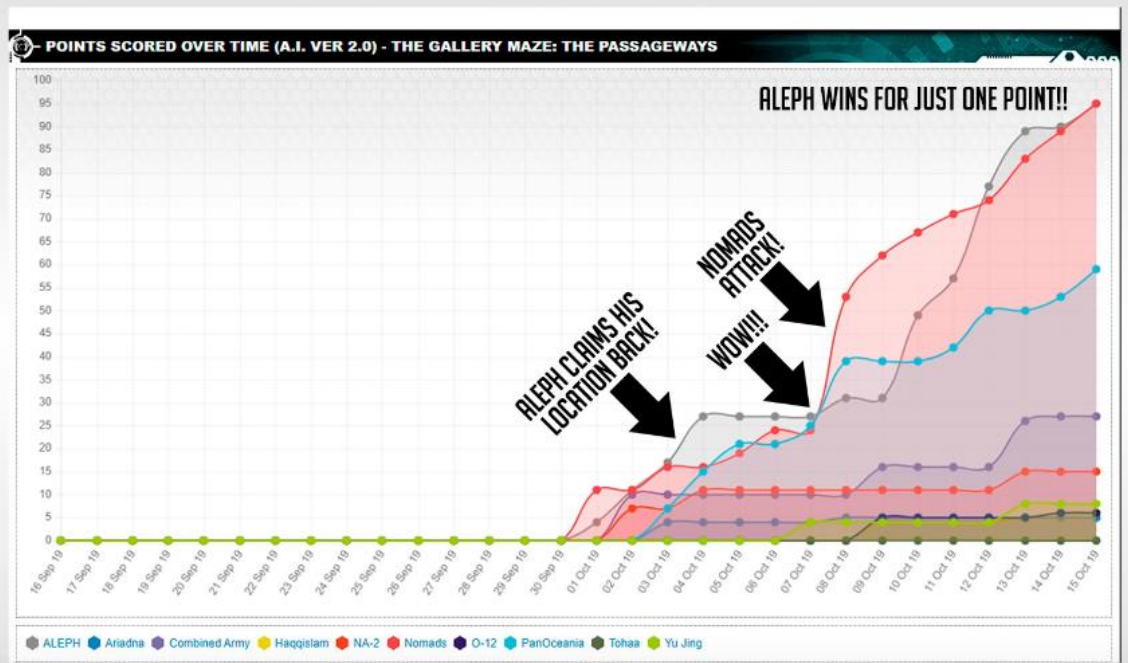
Il semblait que les **Nomades** prenaient le contrôle de la région, mais au dernier soupir de la **Phase 2**, et par **Un seul point de différence, ALEPH a finalement gagnée.**

*Par un point. Un seul point. C'est incroyable.*

Situation incroyablement tendue, assaisonnée par quelques mêmes des **Nomades**, mais finalement **ALEPH** a su défendre son territoire.

Félicitations **ALEPH** !

## INFINITY ASTEROID BLUES - PHASE 2

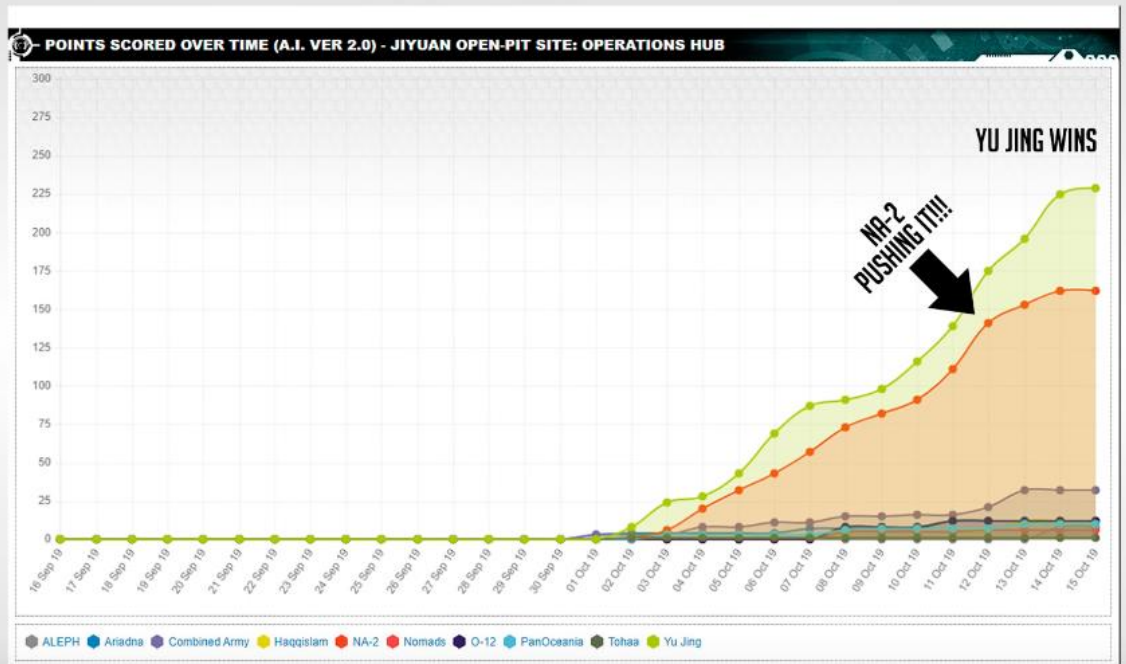






Nous allons à la *Ji Yuán Open Pit Site*, où les NA2 ont essayé de disputer la zone, mais *Yu Jing* a la défendue de manière brillante.

## INFINITY ASTEROID BLUES - PHASE 2



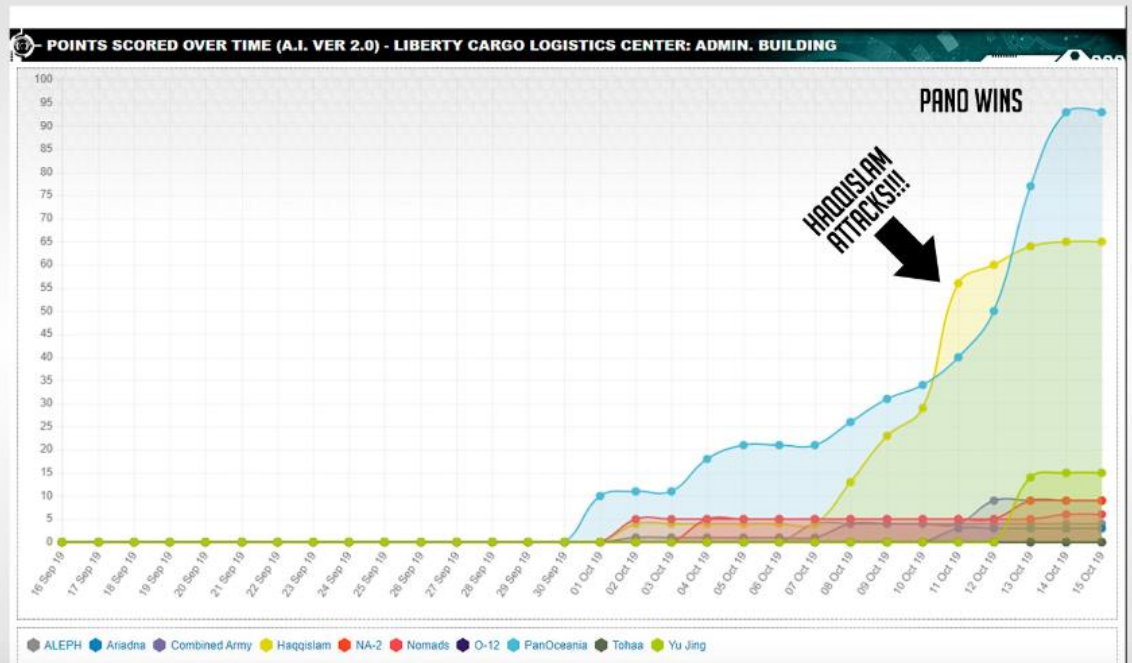


Maintenant nous passons au **Centre Logistique** de la **Liberty Cargo**, des **Pano**.

Pendant un moment, **Haqqislam** a pu contrôler la zone, **mais finalement les PanO en ont repris le contrôle**.

Il y eut un court moment où ces deux puissances se sont disputées à un tel niveau pour cette région, qui fut très épique.

## INFINITY ASTEROID BLUES - PHASE 2









CAMPAIGN WINNER



Et ceci constitue le résumé de la **Campagne**.

On peut voir que les *PanO* ont défendu leurs territoires, sans être aussi agressif que lors des campagnes précédentes, mais ont toujours été aussi actifs. *Haqqislam* a été dominante, les *Tohaa* se sont parfaitement coordonnés, les *Nomades* reste toujours la faction la plus drôle, *Ariadna* fut étonnante cette année ; Et *Yu Jing* s'en est très bien sortie, mais ça c'est évident.

**Mais il faut déclarer un Gagnant.** Et après avoir examiné tous les résultats, nous pouvons maintenant annoncer que la faction gagnante a été... **HAQQISLAM !**

INFINITY ASTEROID BLUES - MEDALS

## MOST DOMINANT FACTION



HIGHEST SCORE AND LOCATION DOMINATION

Félicitations aux joueurs *Haqqislamites* ! Leur Haut Commandement a très bien coordonné leurs actions cette année et ils ont été beaucoup plus agressifs que lors des campagnes précédentes.

*Haqqislam* était connu pour être une faction très diplomatique, entretenant de bonnes relations avec la nation nomade, et défendant ses territoires de manière excellente sans entrer en conflit avec quiconque.

**Mais cette fois, ils ont décidé d'attaquer, d'aller chercher la victoire et ils ont été imbattables.**



*Vous avez défendu votre territoire, attaqué et conquis des territoires rivaux. Félicitations ! Saladin est fier de vous !*

En outre, nous voudrions mentionner une autre faction, celle qui a le pourcentage **le plus élevé de Victoires** et **le moins de rapports "Déclassés"**.

C'est la faction la plus "**Honorable**".

Et cette faction est celle des... **Tohaa** ! Qui ont aussi pu conquérir **2 Localités**.



*Et ils se sont parfaitement bien débrouillés avec un nombre de joueurs inférieur aux autres. Félicitations !*





## Allons-y pour les prix !

Il y a quelques joueurs que nous voulons nommer et récompenser avec des patches exclusifs des différents logos de la campagne, qui sont le logo de *Novvy Bangkok*, celui de la *Liberty Cargo*, celui de la *Ji Yuan Unlimited* et celui de la *Ariadne Daylight Boarding Team*.



Et aussi un blister du mercenaire ninja *Saito Togan* en édition limitée.



Et les gagnants sont : **The Poorman**, l'un des meilleurs joueurs de Haqqislam pendant la campagne ; **Graviton**, commandant de l'Armée Combinée ; **Pillagediot** ; **Jager Nadim**, **WiseKensai**, **Lowell Bullock** et enfin, le **Père Knight Luisjoey**, un membre très actif de la communauté qui vit toujours les campagnes au maximum.



Félicitations à tous ! Veuillez nous contacter pour que nous puissions vous envoyer les prix :)



**Merci à vous tous d'avoir participé à cette campagne en ligne !**

Nous aurions aimé, j'aurais aimé avoir plus de temps disponible pour faire plus de mises à jour pendant la campagne, mais **Defiance** nous a énormément occupés (J'espère que vous étiez intéressé par **Defiance**, puisque nous y sommes ; P).

Encore une fois, merci beaucoup d'avoir participé. Nous ne savons pas s'il y aura une autre campagne l'année prochaine, ou quelque chose de totalement différent.

Gardez à l'esprit que l'année prochaine, il y aura la **4e édition d'Infinity** - de bonnes choses se profilent à l'horizon !

Merci beaucoup pour votre comportement, tout le monde a collaboré pour avoir une campagne tranquille où nous avons pu jouer un rôle sans heurt.

Merci beaucoup pour les mêmes et la propagande sur les réseaux sociaux de vos factions, merci d'avoir créé des choses comme les **Inspecteurs Durian de Yu Jing** (et pour les patches que vous nous avez fait obtenir !) Merci à la **Nation Nomade** d'être si active et pour ses fabuleux mêmes qu'elle répand toujours.



Voyons maintenant comment **Infinity** évoluera en 2020, nous avons une année très excitante devant nous ! De plus, nous aurons la livraison de **Defiance**, le lancement de **Code One**, ... Beaucoup de travail nous attend pour livrer le meilleur produit possible !

**Merci à tous de votre attention et à la prochaine fois !**



<https://www.youtube.com/watch?v=YYmeVhG1UXc>